

Estrategias de enseñanza del inglés para adultos, una propuesta pedagógica desde la lúdica

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Julio Eduardo Valenzuela Díaz

2018.

Dedico éste trabajo a todas las personas que consagran su vida a la enseñanza y a quienes desde cada escenario dan lo mejor de sí mismos, donde están y con lo que tienen.

Agradezco a mi familia, compañeros de trabajo y al Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), por la oportunidad de concederme los escenarios y la motivación para aprender y enseñar. Igualmente agradezco a la Friendship House en la ciudad de East Lansing, Michigan (USA) y a su director Rich Bearup por la confianza y los lazos de amistad que me brindó, igualmente a Tom Almer, Constance Wolfe y tantos que me abrieron sus corazones.

En el presente trabajo parto de la observada dificultad de aprendizaje del inglés en población de adultos y adultos jóvenes que participan de la formación complementaria (cursos cortos) ofrecidos por el SENA. Desde mi punto de vista ésta dificultad en el aprendizaje tiene raíces profundas basadas en prejuicios acerca de la dificultad de aprender inglés, pero sobre todo tiene raíces muy profundas en las experiencias previas de las personas en el aprendizaje de una segunda lengua, en las cuales fueron expuestos a metodologías de enseñanza tradicionales basadas en la memorización que resultaron poco asertivas y de baja efectividad afectando su motivación. Es por eso que mi planteamiento es el de aplicar metodologías de enseñanza-aprendizaje basados en la lúdica y en el aprendizaje significativo con el fin de aumentar la motivación y lograr un aprendizaje efectivo en cursos de corta duración.

Abstact

In the present work, I leave the observed difficulty of learning English in the population of adults and young adults who participate in the complementary training (short courses) offered by SENA. From my point of view, this difficulty in learning has deep roots based on prejudices about the difficulty of learning English, but above all it has deep roots in the previous experiences of people in learning a second language, in which they were exposed to traditional teaching methodologies based on memorization that were not very assertive and of low effectiveness affecting their motivation. That is why my approach is to apply teaching-learning methodologies based on playful and meaningful learning in order to increase motivation and achieve effective learning in short courses.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1. Definición del problema de investigación.....	11
Capítulo 2. Marco teórico y referencial.....	14
Capítulo 3. Enfoque y metodología.....	36
Capítulo 4. Estrategia de intervención.....	39
Capítulo 5. Conclusiones.....	46
Lista de Referencias.....	48
Vita.....	51

Tabla 1. Metodos de enseñanza de inglés	18
---	----

Grafica 1. Alistamiento	40
Grafica 2. Intervención.....	41
Grafica 3. Analisis de Datos.....	41.
Grafica 4.Estrategias ludicas.....	42.

Lista de Anexos

x

Anexo 1. Talleres tradicionales SENA.....	52
---	----

Capítulo 1

Definición del problema de Investigación

El programa de Bilingüismo del Centro de Desarrollo Agroempresarial del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, es implementado en la formación complementaria de los municipios y empresas del Departamento de Cundinamarca como una estrategia académica y social para el desarrollo de habilidades en una segunda lengua. El programa incluso ha sido modelo para otros países (Panamá) quienes consideran que el programa responde a una dinámica pedagógica y didáctica flexible que favorece la formación de las personas vinculadas al mismo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se resalta y reconoce la importancia del programa como escenario para el aprendizaje, como una herramienta que vincula a la población con las exigencias de la globalidad y finalmente como proyecto imperativo para el alcance de las metas y el progreso de la sociedad en general.

Sin embargo, se puede evidenciar que la población que accede al programa tiene dificultades para iniciar o continuar con su proceso de formación en una segunda lengua, la mayoría de las personas presentan una resistencia al aprendizaje del inglés, alimentada en creencias de que el inglés es muy difícil, o basados en experiencias provenientes de su educación básica primaria y secundaria, en donde experimentaron el aprendizaje del inglés a través de metodologías basadas en la repetición, memorización y administración de castigos positivos. A esto se suma que el problema tiene raíces culturales basadas en prejuicios acerca de la dificultad de aprender inglés en la cual las personas tuvieron una exposición a metodologías de enseñanza poco asertivas y de baja efectividad que afectan la motivación de quienes quieren aprender.

En esta línea los procesos de enseñanza-aprendizaje se ven afectados ya que las personas a pesar de comprender que el aprendizaje del inglés es importante en varios aspectos y a pesar de la amplia oferta educativa, muchos evitan ingresar a estudiar inglés, otros desertan (la tasa de deserción en cursos de inglés en el SENA es superior al 30%) y otros tienen un nivel de satisfacción percibida bajo.

Sumado a lo anterior, el problema afecta las dimensiones educativas y laborales en mayor medida. En el ámbito educativo genera frustración en los estudiantes y limita el acceso a oportunidades de educación superior. En el ámbito laboral afecta dado que limita las oportunidades laborales y por tanto sus ingresos económicos.

En caso de que el problema persista, el porcentaje de empleabilidad de ciertas poblaciones disminuirá debido a que el sector empresarial cada vez exige más que sus empleados tengan al menos un dominio básico de inglés. Además, los adultos y jóvenes sean excluidos de becas y otras ofertas educativas por no cumplir con el requisito de lengua extranjera. Es esperable también que las tasas de deserción de la formación en inglés sigan en aumento.

Teniendo en cuenta, la descripción anterior surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo una metodología de enseñanza lúdica facilita el aprendizaje del inglés en una población adulta vinculada a cursos complementario del Sena, en el municipio Sesquilé?** Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos de investigación. El general se orienta a Implementar una metodología de enseñanza lúdica para el aprendizaje del inglés con población adulta en cursos complementarios del Sena. Y los objetivos específicos se orientan a: Proponer una metodología lúdica para el aprendizaje del inglés en cursos complementarios del Sena,

consolidar la lúdica como elemento transversal para el aprendizaje del inglés en cursos complementarios, y evaluar el impacto de la metodología lúdica implementada.

Desde esta perspectiva, se considera que el estudio es viable ya que se cuenta con la experiencia de la formación de inglés en adultos (línea de base), y se promoverá desde una pedagogía innovadora el aprendizaje de la lengua. En relación a esto, el estudio es relevante ya que se aporta al aspecto curricular y se beneficiarán más 500.000 aprendices a nivel nacional. En definitiva el proyecto aporta nuevas metodologías lúdicas de enseñanza del inglés aplicadas en cursos cortos (60 horas), que podrán enriquecer modelos curriculares tanto del Sena, como de otras instituciones.

Finalmente, el estudio es importante porque permitirá la mejora de técnicas de enseñanza para instructores favoreciendo aspectos metodológicos y prácticos.

Capítulo 2

Marco Referencial y Teórico

La población de referencia para mi trabajo, son los aprendices del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA pertenecientes al Centro de Desarrollo Agroempresarial y que cursan programas cortos (cursos complementarios) de inglés Básico de 60 horas.



Aprendices SENA



Aprendices SENA en clase de inglés

Hoy en día vivimos en un mundo globalizado y multicultural y la enseñanza del inglés se ha ido incrementando en los últimos años. En la actualidad conocer esta lengua es una necesidad. Se podría decir que el inglés se puede considerar una de las lenguas más importantes en todo el mundo, un language universal. Con el auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el uso del inglés es fundamental, así como su conocimiento para el campo científico. Por lo tanto cabe destacar que el aprendizaje de

esta lengua juega un papel fundamental para el desarrollo personal, laboral, el enriquecimiento cultural y para desenvolverse en la sociedad (Tierno, 2015).

De allí, Huete y Perez afirman que aprender una lengua no ha de suponer sólo centrar la atención en los aprendizajes lingüísticos. Ha de ser mucho más que eso. Supone aprender a relacionarse, a jugar, a cantar, a descubrir, a aprender y a compartir utilizando una lengua nueva, una lengua que los niños y niñas todavía no conocen pero que les va a abrir nuevas perspectivas, nuevos horizontes” (Huete y Pérez, 2003.)

Para el desarrollo del marco teórico es indispensable iniciar estableciendo un estado del arte del concepto de lengua, lenguaje y su evolución, para ello retomaré ideas de Piaget y Chomsky en lo referente a la adquisición del lenguaje y del lenguaje como función psíquica superior, dado que es necesario saber cómo se adquiere el lenguaje y pasar de allí a el trabajo de Grenfell (2002) ya que de acuerdo con él, se puede hablar de tres enfoques principales referidos al concepto de lengua, surgidos a lo largo del último siglo. Estos son, el enfoque estructuralista, el enfoque positivista y el enfoque generativista.

El primero en aparecer fue el enfoque estructuralista, el cual entendía la lengua como una serie de reglas gramaticales que debían ser estudiadas y analizadas e interiorizadas para llegar a ser competente en esa lengua. Por lo tanto, el objetivo de la enseñanza de esta materia estaba orientado al conocimiento de la gramática. Se pretendía que el alumno aprendiera esas reglas y fuera capaz de traducir textos de un idioma a otro. En realidad, no se aprendía una segunda lengua con el fin de poder comunicarse sino como señal de distinción, cultura y estatus social.

El segundo enfoque, más positivista, surgido tras un movimiento reformista que pretendía dar una orientación más útil al aprendizaje de un idioma. Este enfoque entiende el pensamiento y los actos humanos como un hábito, que se aprende a base de repetirlo una y

otra vez. Así entendían también el aprendizaje de una lengua. Una vez conocidas sus fases, se aprendían a través de la repetición y el uso de la misma hasta que se internalizaban como un “buen” hábito. Así pues, se entendía el error como un “mal” hábito que se corregía con más práctica. De esta forma, se primaba el uso de lo memorístico, dando más importancia al resultado del aprendizaje que al proceso en sí.

Finalmente, el enfoque generativista, llegó de la mano de Noam Chomsky como resultado de las observaciones sobre la operatividad del lenguaje. Este lingüista llegó a la conclusión de que en nuestro cerebro existe un dispositivo de adquisición lingüística al que denominó *language acquisition device* (LAD), exclusivo del cerebro humano y que viene dado de manera inherente y que nos permite internalizar y construir las estructuras sintácticas de la lengua a la que estamos expuestos. Para que este dispositivo se ponga en funcionamiento y construya las estructuras sintácticas que necesitaremos para usar esa lengua de forma correcta resulta indispensable recibir el input oral en el idioma que queramos adquirir. Según este enfoque, una persona es competente en una lengua cuando la conoce. En este momento, este enfoque es el utilizado para explicar la adquisición de la primera lengua o lengua materna.

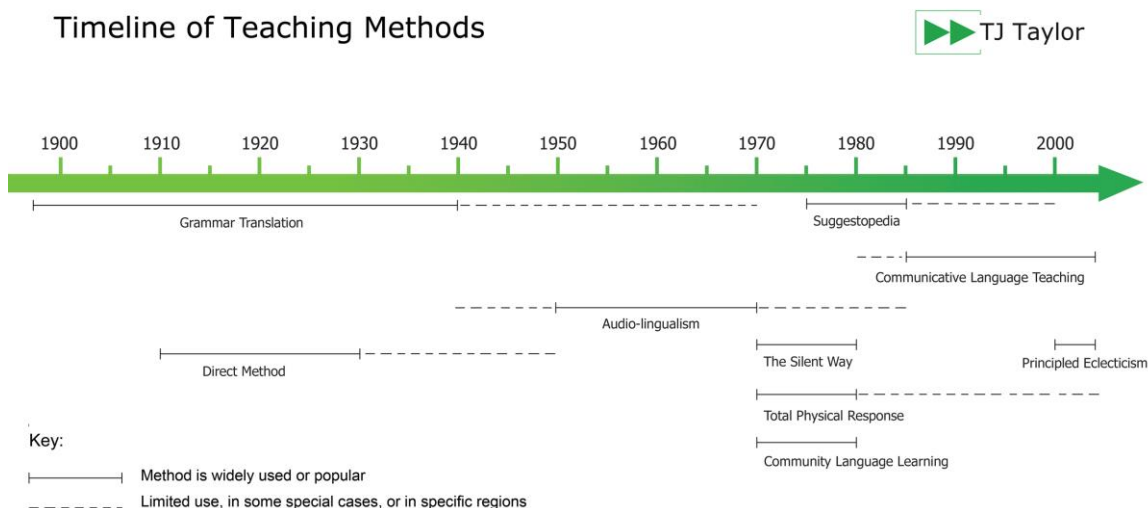


Tabla 1. Línea de tiempo de los métodos de enseñanza del idioma inglés. Alex Taylor.

Recuperado de <https://blog.tjtaylor.net/teaching-methods/>

A lo largo de la historia se han planteado y se siguen planteando diferentes métodos de enseñanza del inglés como segunda lengua. Uno de los métodos ampliamente aceptados es el de la traducción gramática (Grammar Translation) método clásico que se basa en traducir al inglés las palabras u oraciones desde el idioma nativo y aprender el vocabulario de memoria ,pero que ha demostrado poca eficiencia.

El método directo (direct method) es en el cual el maestro enseña el inglés sin permitirle usar a quien aprende su idioma natal, sino que se enseña enteramente en ingles, no se tienen en cuenta las reglas gramaticales sino que el enfoque está en la buena pronunciación.

El audio-lingüístico (audio-lingual) se basa en la teoría de que aprender un idioma es adquirir hábitos, es por eso que se practican muchos diálogos y se utiliza en lo cotidiano antes de pasar a lo escrito.

La sugestopedia (Suggestopedia) aquí se dice que el lenguaje es adquirido únicamente cuando quien aprende es receptivo y no tiene bloqueos mentales. Aquí se le muestra a quien aprende que el idioma es fácil y se busca eliminar cualquier bloqueo mental existente.

El método de la respuesta física total (Total Physical Response TPR) es uno de los que es mas aceptado y utilizado, y se basa en que quien aprende responda a comandos básicos en ingles, como ponerse de pie (stand up) o abrir el libro (open the book).

La enseñanza comunicativa del lenguaje (communicative language teaching CLT) se enfoca en la comunicación efectiva y apropiada en diferentes entornos, y se enfatiza en aprender a dar direcciones, sugerencias, consejos y en expresiones de tiempo, cantidad y ubicación.

El método del silencio (silent way) se basa en que el profesor hable lo mínimo posible para motivar a quien aprende a expresarse usando solo el idioma inglés.

Por último el método de aprendizaje comunitario (Community language learning) sugiere construir un vínculo personal entre el profesor y el alumno de manera tal que no existan bloqueos y aquí se usa mucho la lengua materna, traducción y repetición.

Los anteriores son algunos de los principales métodos y cada uno de ellos tiene ventajas y desventajas y debe por supuesto adaptarse a factores como la edad, cultura y habilidades de aprendizaje, pero si lo analizamos todas son susceptibles de ser “traducidas” a lo lúdico.

A partir del establecimiento de unos cimientos teóricos de la adquisición y aprendizaje de la lengua es importante reflexionar partiendo de que las nuevas corrientes pedagógicas y educativas basadas en el constructivismo apuntan hacia una educación

diferente y no tradicional, en efecto que el acto educativo sea de interés y motivación, donde se manifieste un espacio de participación activa para el educando.

Martínez (2008), afirma que el aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecúa la pedagogía, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. Desarrolla procesos de aprendizaje, es alterna para implementarla en todos los niveles, es una estrategia de trabajo que centra al alumno como ente promotor del aprendizaje, a través del cual el docente planifica, prepara y organiza las actividades para propiciar espacios estimulantes y positivos de desarrollo.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos.

Paya (2014) relata que en la renovación pedagógica que surge en Europa a finales del siglo XIX se exigen transformaciones para el sector educativo ya que las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectualista deben transformarse por una educación integral, activa, donde el niño deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

Es entonces cuando se plantea que la escuela debe apostar por una formación integral que integre todas las facetas del ser humano y llegue a ser agradable y realmente útil tanto al individuo como a la sociedad. Es aquí donde el juego puede convertirse en un elemento clave de la nueva educación, base y motivo de grandes cambios en el proceso

educativo y de principal importancia tanto para los aprendizajes de orden intelectual, como con aquellos relacionados con la educación física, social (Paya, 2007a) e incluso estética.

Jerome Bruner es otro referente teórico que por su parte estudia la importancia de la motivación en el aprendizaje, rechazando también la educación memorística, afirmando: “Los estudiantes deben ser animados a descubrir el mundo y las relaciones por sí mismos” (Bruner, 1995). Además le otorga al juego un papel determinante en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, aseverando: “El juego es una especie de modelo matemático, una representación artificial aunque muy fiel de la realidad (Bruner, 1995).

Por su parte el trabajo de Rodríguez (2007) resalta la importancia que tiene la lúdica como instrumento de aprendizaje de las matemáticas, teniendo en cuenta que el cuerpo es aquel instrumento que permite desarrollar habilidades no solamente motoras, sino también facultades intelectuales que implican altos niveles de abstracción, asimismo entendiendo que el aprendizaje de una segunda lengua es un proceso complejo desde lo cognitiva, la lúdica y la expresión corporal son elementos que deben estar presentes en la propuesta de intervención de éste trabajo.

En el mismo sentido Mora-Blanco (2014) reflexiona sobre el uso del lenguaje corporal como una forma de comunicación entre el aprendiz y su instructor específicamente en el estudio del inglés, planteando que Las lecciones de inglés no tienen por qué ser monótonas ni aburridas, sino más bien interactivas, lo cual es posible por medio de estrategias didácticas cuidadosamente planteadas y que El proceso de enseñanza dinámico que se tratará en este artículo, permite al estudiante reconocer las posibilidades expresivas de su cuerpo, además; de brindar apoyo, seguridad y confianza, elementos importantes para enfrentar a un grupo. El docente en este caso es un guía, que reconocerá los puntos que se

deben fortalecer en el estudiante y congratular aquellos con los que resaltan de manera positiva.

Es por medio de la expresión corporal es que el individuo expresa sus emociones de manera creativa; para que esta práctica se logre de manera exitosa es necesario que el sujeto reconozca su cuerpo y tenga confianza en lo que él puede hacer con su cuerpo, en este sentido en el espacio de expresiones lúdicas del programa de especialización en pedagogía de la lúdica, se enfatizó sobre el juego dramático es una actividad lúdica que posibilita la capacidad de expresión simbólica característica propia de los niños y niñas, permite desarrollar la capacidad comunicativa y creativa.

El juego dramático recoge por tradición teatral las características rituales y expresivas e incursiona en la escuela a través de la expresión corporal, el ritmo, el espacio, el movimiento, las actividades manuales, este juego simbólico comprende la representación figurativa, la representación de hechos inexistentes, deseados o imaginados desarrolla el pensamiento subjuntivo, capacidad de construir variantes mentales sobre situaciones que enfrentan; es decir que no es necesario comprender coherentemente la realidad como lo asegura Piaget, entonces el juego dramático se reconoce como una actividad a través de la cual los niños y niñas representan espontáneamente su comprensión del mundo, con la posibilidad de entrever soluciones alternas a la realidad mediante la vivencia y representación de hechos irreales esta capacidad es a la que se atribuye la formulación de hipótesis.

Es por ello que la expresión corporal busca mostrar el camino al ser humano del proceso creativo y de libre expresión y comunicación, a partir del conocimiento de su

cuerpo, del manejo de los espacios, materiales y del fortalecimiento de la confianza en sí mismo.

De la misma manera las herramientas u objetos que se utilizan en la implementación de lo lúdico-didáctico tienen que cumplir ciertos criterios, ya que estos objetos están llamados a favorecer que los niños actúen dentro de contextos que tengan significado para ellos, en los que se puedan vivir experiencias entretenidas, y desarrollen habilidades teniendo en cuenta la importancia del juego en el desarrollo humano e incluyendo también una determinada intencionalidad de aprendizaje y desarrollo (Castillo, 2011). Consideramos al objeto lúdico-didáctico como un sistema complejo que "Es una representación de un recorte de esa realidad, conceptualizado como una totalidad organizada (de ahí la denominación de sistema), en la cual los elementos no son "separables" y, por tanto, no pueden ser estudiados aisladamente" (García, 2006: 21).

El juego es una forma natural del aprendizaje, es un buen trayecto para aprender. Un juego con todas sus reglas y con la participación interactiva que conlleva es un mundo social en el que por ejemplo los niños se preparan poco a poco para formar parte de la sociedad, de igual manera el juego proporciona distracción, goce, disfrute, pero además nos ayuda a resolver problemas, a transmitir valores y normas de conducta, a educar y desarrollar amplias facetas de la personalidad.

Por medio de los juegos y jugando los niños aprenden a interiorizar normas, a relacionarse y a trabajar en equipo. No existe una definición única de esta actividad de ocio porque posee una compleja naturaleza y múltiples funciones. En la historia se han aportado

diferentes teorías para explicar la naturaleza y el rol que el juego ha ejercido y ejercerá en la vida.

Aprender jugando es considerado algo esencial por los filósofos griegos clásicos como Platón y Aristóteles. Aprender jugando ya era muy importante en su época y plantearon el papel del juego en la educación. También propusieron a los padres que ofrecieran juguetes a sus hijos, y así, con el uso de los juguetes los niños, podrían formar su mente en gran medida y favorecer una formación integral para su vida adulta.

Pero los primeros planteamientos desde la psicología sobre el juego no aparecieron hasta siglos más tarde a partir del siglo XIX. Las teorías biológicas como la Teoría de la potencia superflua afirma que el juego hace disminuir la energía que no consumimos con las necesidades biológicas básicas de nuestro cuerpo, también el juego es un auténtico recreo, produce placer y sentimiento de libertad. Los niños se vuelcan al juego para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

En la Teoría del excedente de energía (Spencer, 1855) el autor, en su libro “Principios de psicología” sostiene que el juego es un medio para liberar y gastar el exceso de energía infantil mediante el movimiento basándose también en la teoría de Schiller. El psicólogo estadounidense Lazarus en 1883 plantea la Teoría de la relajación o teoría del descanso y expone que el juego es una actividad que tiene como función recuperarse y descansar, después de realizar actividades difíciles y haber agotado gran parte de la energía, en actividades habituales. Esa fatiga desaparece gracias a la relajación que produce el juego.

Groos en la Teoría de la práctica del pre-ejercicio o del juego como anticipación funcional (Groos, 1898-1901) afirma que el juego es algo biológico e intuitivo en el ser humano y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la época adulta, es decir, lo que una niña hace con su muñeca,, lo hará con un bebe, de grande. El juego es un ejercicio preparatorio necesario para la maduración y la supervivencia. Este filósofo y psicólogo; es el primero en comprobar el primordial papel del juego en el desarrollo del pensamiento y de la actividad. Se basa en los estudios del afamado Darwin que señala que solo sobreviven las especies que mejor se adaptan a las condiciones cambiantes del medio ambiente (Rubio & García, 2013).

Ya en el siglo XX, encontramos las teorías psicológicas como la Teoría del Psicoanálisis de Freud, quien planteó esta teoría psicoanalítica del juego en su libro "Más allá del principio del placer" en él afirma que a través del juego conseguimos: la realización de deseos inconscientes e insatisfechos reprimidos (sexualidad, agresividad, entre otros), no aceptados socialmente y el control de la angustia provocada por vivencias reales, y re-escenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad (Rubio & García, 2013).

También mediante el juego, el niño logra dominar los acontecimientos que previamente le dominaron a él y pasa de espectador a actor que intenta controlar esa realidad. En más allá del principio del placer, el juego produce una catarsis (canalización de la frustración o manejo de la energía psíquica) que libera las emociones reprimidas y da al sujeto libertad para expresarse. Estas características del juego infantil habilitan su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles (Rubio & García, 2013).

Por su parte Jean Piaget en la Teoría Piagetiana o teoría cognitiva (Piaget, 1932-1966) considera que los diferentes tipos de juego que el niño realiza desde su nacimiento son el resultado de los cambios intelectuales por los que también paralelamente sirve para adaptarse a la realidad, el niño debe pasar por un proceso de asimilación y de acomodación. Adaptación = asimilación + acomodación. A través del juego el niño va asimilando y se va acomodando a diferentes referentes de conducta que le ayudan a adaptarse a las exigencias del mundo externo. En su libro “La formación del símbolo en el niño” Jean Piaget considera que se deben tener en cuenta tres tipos de estructuras que conforman el juego del niño y que proporcionan un criterio de clasificación: ejercicio, símbolo y regla y afectan al origen de la inteligencia: sensorial-motora, representativa y reflexiva. (Rubio & García, 2013)

El juego de ejercicio. Se da aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos años. El juego es simple ejercicio. También llamados juegos sensorio-motores se pueden considerar en algunos aspectos similares a la conducta animal. En el juego, a través de los sentidos, los niños exploran y manipulan constantemente su cuerpo, objetos, etc., y logran conocerse a sí mismos, consolidando sus esquemas motores y sus coordinaciones, y consiguen instaurar las diferencias en relación a los objetos y otras personas; es decir, es una constante indagación exploratoria y manipuladora (Rubio & García, 2013).

Con el juego se consigue un primer conocimiento de la sociedad y logra relajarse de esa tenaz actividad de investigación y manipulación que al final realiza por puro placer. El juego simbólico aparece hacia los dos años aproximadamente hasta los cuatro y es algo exclusivo del ser humano. La atención del niño se centra en lo que le rodea, en sus juegos representa e imita objetos, acciones o escenas ausentes. Los niños usan una escoba como si

fuera un caballo. Los juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños se produce algo llamado el juego en paralelo, en el que cada jugador desarrolla su propia fantasía. Piaget considera que esta falta de colaboración hace que el juego simbólico se defina como egocéntrico, por tanto las funciones principales del juego son la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone una gran evolución, del plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento o inteligencia representativa (Rubio & García, 2013).

El juego de reglas aparece aproximadamente entre los cinco y los seis años este envuelve relaciones lúdico-sociales y una imposición de normas que pueden ser externas, fijas, del propio juego o pactadas por el grupo de forma puntual y espontánea, su violación es considerada como una falta. Al principio los participantes suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Con estos juegos el niño inicia la adquisición de agilidad en el pensamiento lógico, reflexivo y estratégico. Estos juegos integran y combinan todas las destrezas obtenidas: sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.), representativas o simbólicas (escoba- caballo) e intelectuales (ajedrez); más la competitividad, sin la que la regla no tendría utilidad. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, etc., y tienen un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos (Rubio & García, 2013).

También en este siglo encontramos las teorías evolutivas como la Teoría de la recapitulación Hall, éste psicólogo y pedagogo americano, supone que a través del juego se reproducen y rememoran actividades o tareas ancestrales de generaciones pasadas, similar a la postura de Vygotsky, su perspectiva es evolucionista, es decir, el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una “recapitulación” de la evolución de la especie humana. Así se convierte en una

actividad que persiste generación tras generación. La Teoría de la simulación de la cultura (Bruner y Garvey, 1977) supone el juego como una actividad equivalente al trabajo de los adultos, es decir, mediante esta actividad los niños ejercitan formas de conducta y sentimientos propios o correspondientes a la cultura en que viven. (Rubio & García, 2013).

Las actividades de juego de los niños ayudan a desarrollar su potencial y vivir más copiosamente, les estimula dejando paso libre a su fantasía, ya que no les preocupa el resultado del juego, ni sus errores, ni fracasos y los varían porque se cansan y aburren rápidamente de la misma actividad. En el juego los niños modifican el mundo de acuerdo con sus deseos (proyección de la vida interior hacia el mundo) mientras que en el aprendizaje ellos se transforman para adaptarse mejor al mundo (interiorización del mundo externo y lo hacen parte de ellos mismos). El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento. Por último, no hace falta decir que el juego divierte y que divierte mucho. La enculturación (Sutton-Smith y Robert, 1964-1981) es una teoría que pone en relación los distintos tipos de juego (de azar, de fuerza física, de estrategia) con la organización de la sociedad y la cultura del mundo en el que vive, que los promueve por herencia cultural (Rubio & García, 2013)

Vygotsky en su Teoría sociocultural o histórico cultural (Vygotsky, 1924) dice que el juego es el cimiento que conduce a un comportamiento guiado por las ideas, aunque este sea una actividad imaginaria y no de percepción real. La imaginación contribuye al desarrollo de pensamientos abstractos y al juego simbólico. El juego también tiene valor socializador. El ser humano recibe de la herencia genética todas las líneas de cambio evolutivo como la preservación y reproducción de la especie, pero su desarrollo final

vendrá determinado por las características del medio social donde vive. (Rubio & García, 2013).

Con el juego se aumenta la necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos y no solo en la infancia. Es decir, el juego es una actividad social, y gracias a la cooperación con otros niños o con adultos, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al suyo propio. En esta interacción social un instrumento significativo es el lenguaje, que ayuda en la transmisión de la educación y la cultura. Existen otros elementos que facilitan el dominio de habilidades como hacer demostraciones, simplificar las tareas, usar métodos para captar y mantener el interés y el uso de materiales didácticos como los juguetes. Además, el juego es el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP) que es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

Se creía que las situaciones imaginarias o creadas a través juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. Todos los autores, en el pasado y hoy, coinciden en valorar el juego como elemento indispensable para el desarrollo físico y psíquico de los humanos, sobretodo en la edad infantil (Tierno, 2015).

Gómez (2009), hace mención que el juego es una actividad natural de todo ser humano, es un comportamiento en el que se tiene interacción con distintos objetos, medios y con el propio ser, el uso que se tiene a través de la interacción con los objetos no tiene un

objetivo obligatorio, lo que supone un hacer sin obligación de tal forma que esta capacidad de hacer refleja la libertad humana frente al hacer y a la necesidad.

Según Bruner (1995) las ventajas que la práctica del juego, tal y como lo hemos definido y analizado, lo que comporta para el aprendizaje del niño en general se pueden compilar de la siguiente manera, siguiendo las directrices del distinguido psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner, el autor menciona que el juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno, de esta manera el juego facilita e motiva las actividades de construcción de conocimientos también el juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada uno avanza a su propio ritmo, asegura el aprendizaje de la autonomía, posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real, transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma (Tierno, 2015)

Los juegos se han ido adaptando a los diferentes tiempos. Los historiadores de juegos han identificado cuatro mecánicas universales presentes a lo largo de la historia en las diferentes culturas y que se corresponden con algunas actividades fundamentales de su pervivencia y desarrollo del hombre. Estas mecánicas son la recolección, captura y caza, construcción e invención y habilidad y carreras (Stefani & Cols, 2014).

Varela (2010), establece que jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente favorecido y ameno en el momento del aprendizaje, hace que el alumno se sienta cómodo y abierto al desarrollo de nuevos conocimientos. Con lo que al analizar la importancia de estos dos componentes primordiales se deduce que la motivación es parte de este proceso que conlleva jugar y

aprender para desarrollarse en un ambiente más ameno posible, toma en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza.

González (2008), escribe que dentro de la motivación participan principalmente los procesos afectivos, emociones y sentimientos, así como las tendencias voluntarias e impulsivas y procesos cognoscitivos.

Dado que soy psicólogo de profesión, considero imperativo basarme en los procesos de aprendizaje por modelamiento, moldeamiento y aprendizaje vicario proveniente del conductismo. Desde la psicología cognitiva me interesa integrar los conceptos de asimilación de Piaget y de la teoría genético-histórico-cultural de Vygotsky, sobre todo lo que tiene que ver con lenguaje y demás funciones psicológicas superiores,

Desde la psicología educativa creo que puedo tomar referentes teóricos de la psicología de la liberación y desde la psicología social utilizar el modelo constructivista para darle un contexto a la problemática que plantee y para la investigación sería interesante utilizar mi experiencia como docente desde la Investigación Acción Participativa para acceder a la información y probar las metodologías de pedagogía lúdica.

En la investigación de la lúdica en Colombia encontramos a Carlos Alberto Jiménez, profesor titular de la Universidad Libre de Colombia, quien se ha dedicado a su estudio y tiene escritos una veintena de libros y numerosos artículos, como Recreación, lúdica y juego; Cerebro creativo y lúdico; La lúdica como experiencia cultural; Pedagogía lúdica, entre otros, en los cuales expone la importancia de la lúdica en el aprendizaje significativo.

Asimismo, el trabajo tendrá un enfoque en el aprendizaje significativo. Los postulados constructivistas a tener en cuenta, por su resonancia con la lúdica, en esta investigación (De Zubiria 2006): afirma que el aprendizaje se realiza si el estudiante genera

un discurso propio con una estructura conceptual y metodológica, cambio o transformación que se encuentre dentro del límite de creencias o suposiciones de la comunidad de especialista o que la supere (Gallego, 1993).

Es necesario entonces abordar también las conceptualizaciones sobre la lúdica, la didáctica, el juego y la enseñanza para definir lo metodológico y axiológico de mi trabajo. En cuanto a la pertinencia del mismo Castro (1996) reflexiona sobre la importancia de que el aprendizaje y contenidos en la clase de inglés, los mismos deben ser contextualizados y significativos, la misión de los educadores, entre otras, es la de formar ciudadanos responsables y críticos con la sociedad que les ha tocado vivir, y no debemos imitar al príncipe que todo lo aprendió en los libros, porque en los libros la realidad está estancada, y muy a menudo lo que se estudia no es lo que pasa luego en el mundo real. Hoy día esa realidad viene reflejada en gran medida en los medios de comunicación, como vemos en la prensa, redes sociales y televisión donde nos encontramos la realidad viva; por eso es tan importante el uso de este medio de comunicación en el aula, para que vean los alumnos que el aula y la vida cotidiana van juntas (Rubio & García, 2013).

Específicamente a lo que de aprender inglés nos concierne, una vez aprendidos, juegos, cuentos, canciones, etc., nunca se olvidan. En el ámbito educativo y a la hora de enseñar el inglés, muchos de nosotros estaremos de acuerdo en que estas actividades motivadoras tienen una gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y son ampliamente aceptadas y utilizadas por sus muchos beneficios. Además los métodos tradicionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, usaban métodos convencionales, las clases habitualmente se basaban en los aspectos gramaticales y teóricos de la lengua, como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos de llenar

guías u hojas de trabajo. Este modo de aprender que se estaba usando era bastante desmotivador y descontextualizado. Si a esto añadimos que el uso del idioma no estaba tan extendido ni era tan necesario en la sociedad del momento, la utilidad de aprender esa lengua extranjera era casi inexistente y los que eran bilingües en la sociedad colombiana eran usualmente personas de altos ingresos económicos. Tradicionalmente, el juego ha sido una diversión en tiempo de ocio, pero cada día son más los estudiosos que defienden y aplican el juego como medio ideal para adquirir conocimiento. Muchos autores comparten la opinión de que cuando, en la clase de lengua extranjera, utilizan juegos, objetos reales e imágenes, en vez de los libros de texto o de ejercicios tradicionales y monótonos, se aumenta considerablemente la motivación, concentración, su nivel de implicación y estímulos, y esta es una ventaja que no debemos desaprovechar (Rubio & García, 2013).

Por ese motivo, para que se pueda usar el inglés y desarrollarlo de una forma agradable, los juegos son una de las principales vías de lograr ese objetivo. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Descubriremos que las personas entienden mejor y mucho más rápido y, por lo tanto, memorizarán mejor si jugamos con ellos a algún juego en el que practiquemos abecedario, números, vocabulario, frases habituales, colores, direcciones, partes del cuerpo, etc. No debemos olvidar que con cada juego alcanzamos un objetivo didáctico específico. La participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase y fuera de ella, estos son aspectos altamente importantes en el desarrollo cognitivo y con los juegos todos ellos se conquistan más rápidamente y de una manera amena y divertida (Tierno, 2015).

Como se había mencionado con anterioridad la población a trabajar son adultos jóvenes y adultos, entendiendo adulto como aquel o aquello que ha alcanzado su desarrollo

pleno, según la OMS adulto joven es aquel mayor de 25 años hasta los 30 años y adulto es de los 30 a los 60 años.

En lugar y contexto donde se desarrollará el trabajo, será en el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA), que es *“un establecimiento público del orden nacional, con personería jurídica, patrimonio propio e independiente, y autonomía administrativa; Adscrito al Ministerio del Trabajo de Colombia. Ofrece formación gratuita a millones de colombianos que se benefician con programas técnicos, tecnológicos y complementarios que enfocados en el desarrollo económico, tecnológico y social del país, entran a engrosar las actividades productivas de las empresas y de la industria, para obtener mejor competitividad y producción con los mercados globalizados.*

La Institución está facultada por el Estado para la inversión en infraestructura necesaria para mejorar el desarrollo social y técnico de los trabajadores en las diferentes regiones, a través de formación profesional integral que logra incorporarse con las metas del Gobierno Nacional, mediante el cubrimiento de las necesidades específicas de recurso humano en las empresas, a través de la vinculación al mercado laboral -bien sea como empleado o subempleado-, con grandes oportunidades para el desarrollo empresarial, comunitario y tecnológico.

La entidad más querida por los colombianos funciona en permanente alianza entre Gobierno, empresarios y trabajadores, desde su creación hace 60 años, con el firme propósito de lograr la competitividad de Colombia a través del incremento de la productividad en las empresas y regiones, sin dejar de lado la inclusión social, en articulación con la política nacional: Más empleo y menos pobreza. Por tal razón, se generan continuamente programas y proyectos de responsabilidad social, empresarial,

formación, innovación, internacionalización y transferencia de conocimientos y tecnologías." (Sena, <http://www.sena.edu.co/es-co/sena/Paginas/quienesSomos.aspx>)

Capítulo 3

Enfoque y Metodología

La estrategia metodológica que escogí para mi trabajo fue la de “Investigación acción” y mi investigación será de corte Cualitativo inscrita en la línea de pedagogías, medios y mediaciones que tiene la Universidad.

La población objetos son los aprendices del Centro de Servicios Financieros del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, de la jornada madrugada del programa de Contabilidad y Finanzas, la muestra son 340 aprendices entre los 16 y 36 años de ambos sexos. Los instrumentos a utilizar son la Observación, el diario de campo, los talleres (establecidos en el Sena y los modificados con estrategias lúdicas) y la medición se realizará a través de la prueba de inglés “Cambridge Assesment test” y al final se realizara una comparación estadística a través de la prueba t.student.

La investigación-acción en el campo educativo se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan.

El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewis y fue utilizado por primera vez en 1944. describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los

problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales, es por eso que el termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social.

Kemmis y McTaggart (1988) han descrito con amplitud las características de la investigación-acción. Las líneas que siguen son una síntesis de su exposición. Como rasgos más destacados de la investigación-acción reseñamos los siguientes: Es participativa, sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas, crea comunidades autocríticas de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación..

Para Kemmis y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios. Existen diferentes maneras de investigar en educación; no todas adecuadas y utilizables en contextos educativos. No obstante, ciertos procedimientos son comunes a toda clase de investigación.

Igualmente mi trabajo se enmarca en lo holístico, entendido como una filosofía educacional y forma constructivista basada en la premisa de que toda persona encuentra su identidad y el significado y sentido de su vida a través de nexos con la comunidad, el mundo natural y valores como la compasión y la paz. El SENA como institución tiene como pilar la construcción de la paz y como valor esencial el cuidado y respeto del ser humano, por lo tanto cualquier intervención debe inscribirse en su filosofía.

En cuanto a la recolección de datos e información para determinar si con el uso de herramientas lúdicas el aprendizaje del inglés se hace más efectivo, es necesario tomar grupos focales con los cuales se aplicaran las herramientas y se podrán comparar al final con una metodología cuanti-cualitativa con la aplicación de la prueba de inglés “cambridge assessment test” ya que es una herramienta estandarizada que permitirá comparar los avances en el aprendizaje de la lengua en cada uno de los grupos focales.

Con el grupo control se realizarán los talleres tal cual están diseñados por el equipo de desarrollo curricular del Sena y con los grupos a comparar se adaptaren estrategias lúdicas correspondientes al nivel B1, según la clasificación del Marco común de enseñanza de las lenguas. Igualmente se aplicará el test de inglés al inicio del curso y al final, para comparar los resultados. Para evitar variabilidad los tres grupos recibirán clase con el mismo instructor.

Los resultados esperados son que los grupos que recibieron formación con la incorporación de herramientas lúdico-pedagógicas puntúen más alto en el test de inglés demostrando que el aprendizaje fue más efectivo.

Capítulo 4

Estrategia de Intervención

El aprendizaje de una segunda lengua implica retos y desafíos desde el punto de vista lingüístico, cultural y sobre todo metodológico, ya que es desde este último aspecto que se puede mejorar la efectividad del aprendizaje. Por esta razón es que lo lúdico dada su naturaleza aporta elementos que pueden ser diferenciadores y determinantes para superar aquellas dificultades que pueden existir en el proceso de aprendizaje.

En enfoque con el que se abordará la problemática es el de acción-participación ya que es el que más se adapta a la metodología de enseñanza del Sena y es al mismo tiempo el que por su esencia dinámica permite la intervención y observación de cambio.

La población diana a trabajar son aprendices pertenecientes al Centro de Desarrollo Agroempresarial del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, que son en su mayoría adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes y que debido a estas particularidades requieren un abordaje novedoso y de alto impacto para mejorar su aprendizaje del idioma inglés.

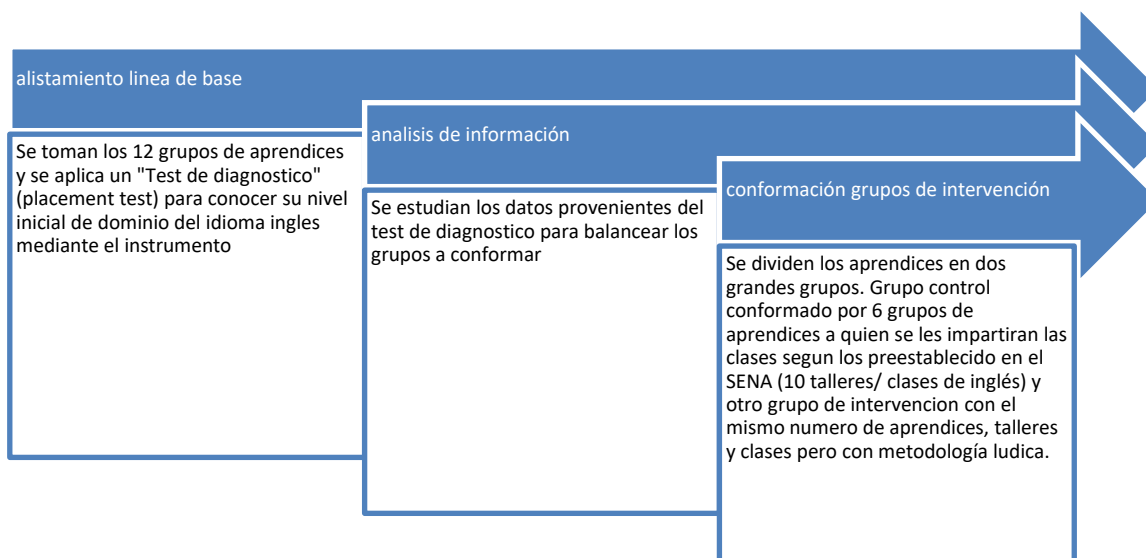
La estrategia de intervención implica tomar los 12 grupos que toman formación en nuestro programa y la mitad de ellos continuarán con la metodología de aprendizaje actualmente establecida en el SENA que consta de 10 talleres aplicados en 10 semanas en donde abordan los temas básicos de inglés del nivel A según la clasificación europea de las lenguas. A la otra mitad de grupos se le brindará formación en el mismo tiempo y con el mismo número de talleres, pero adaptados cada uno de ellos para abordar los temas mediante juegos, dinámicas, juegos de rol y representaciones actorales.

Cada aprendiz al iniciar formación toma un test de diagnóstico (Placement test) para conocer su nivel inicial de inglés y así nivelar los grupos de intervención y al finalizar

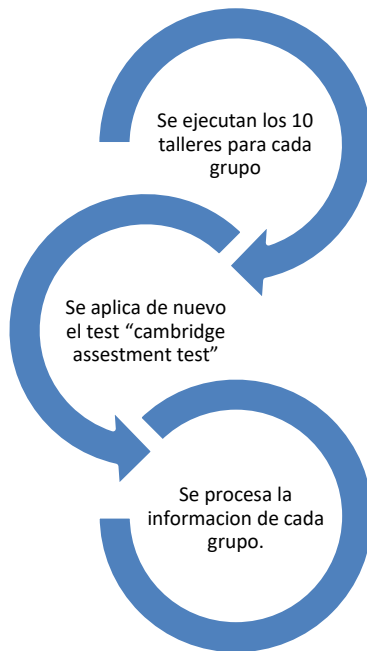
tomaran todos un test de inglés estandarizado (Oxford) para evaluar su nivel al finalizar las 20 semanas y así poder comparar si existen diferencias significativas entre uno y otro grupo, este análisis se realizará con la prueba estadística de comparación de medias (t.student).

Se espera que los aprendices pertenecientes a los grupos con abordaje lúdico pedagógico puntúen significativamente más alto en la prueba de inglés.

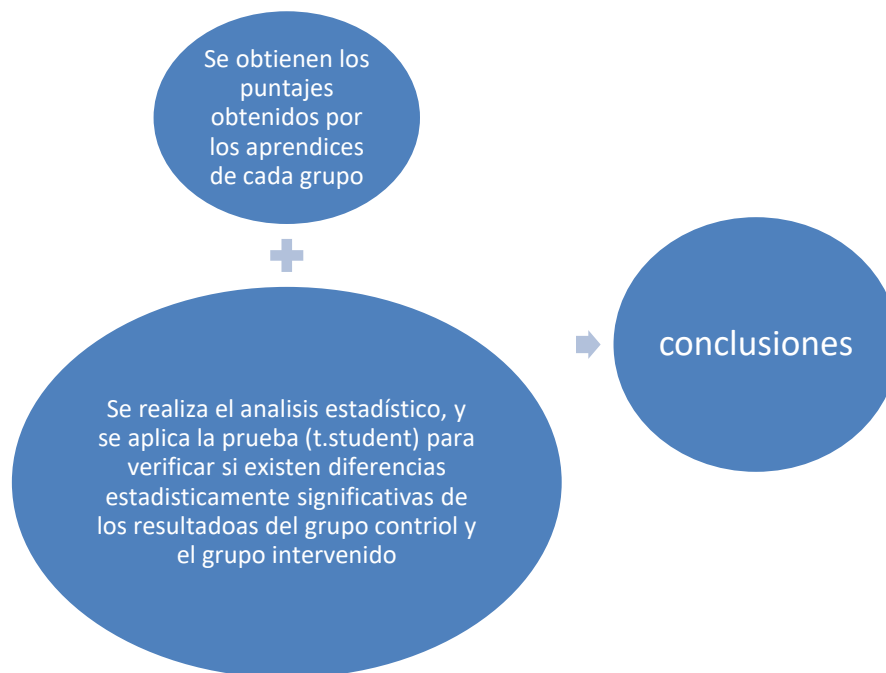
Las fases de la intervención serían el alistamiento, intervención y análisis de datos.



Grafica 1. Alistamiento



Grafica 2. Intervención



Grafica 3. Análisis de datos



Grafica 4. Estrategias lúdicas

La intervención lúdico-pedagógica se realizara a través de un modelo que he denominado G.A.M.E



Cada una de las letras que conforman la palabra GAME hace referencia a un eje fundamental de la estrategia metodológica a aplicar con el grupo de intervención.

- La (G) hace referencia al gozo, y se define como el ánimo de disfrutar y gozar por alguien o algo, en el juego esto se traduce en motivación.
- La (A) hace referencia al actuar en dos sentidos, el primero de ellos referente a la acción y el Segundo a la interpretación.
- La letra (M) hace referencia al mantenimiento, es decir a la continuidad en el tiempo de los saberes aprendidos, ya que al ser significativos, los contenidos aprendidos son mas duraderos.
- La (E) hace referencia al entender, es decir a la interiorización de los conocimientos y a su capacidad de ser utilizados en los entornos cotidianos, ya que a diferencia del aprendizaje memorístico, se pretende que los saberes sean comprendidos por quien aprende.



Imagen tomada de https://www.freepik.es/fotos-premium/adolescentes-jugando-juegos-de-manos-en-el-piso_1483537.htm

La administración de las herramientas lúdicas en los 10 talleres se realizará de la siguiente manera:

- Taller 1. Juegos de vacío de información: estos juegos pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe adquirir) o recíprocos (el alumno A tiene la información que necesita B y viceversa).
- Taller 2. Juegos de averiguación: utilizan el mismo principio que los anteriores pero distinguiendo entre juegos para adivinar en los que sólo un miembro del grupo posee una información que debe escoger deliberadamente, y juegos de búsqueda y averiguación en el que se confieren a todos un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información.
- Taller 3. Juegos puzle: es a través de la cooperación de todo el grupo como se llega a la conclusión de la tarea. El objetivo es la unión correcta de todas las piezas.
- Taller 4. Juegos de jerarquización: los alumnos elaboran una lista de ítems sobre un determinado foco de interés y deben organizarla por orden de importancia. La comunicación se basa en una transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones de cada alumno.
- Taller 5. Juegos para emparejar: se reparten entre toda la clase pares idénticos de fotos, ilustraciones o cartas. Los jugadores deben encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada.

- Taller 6. Juegos de selección: cada jugador posee una lista con posibilidades distintas y sólo una de ellas es común a todo el grupo. Deben decidir a través del diálogo y de la discusión cuál es ese común denominador.
- Taller 7. Juegos de intercambios: están basados en el principio del trueque. Los jugadores poseen unos determinados artículos que no necesitan y tienen que intercambiarlos por otros que sí necesitan para llevar a cabo una tarea.
- Taller 8. Juegos de asociación: el juego se basa en descubrir qué miembros de la clase pertenecen a un mismo grupo.
- Taller 9. Juego de roles: cada alumno posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre la tarea individual que tiene que llevar a cabo de acuerdo con su identidad.
- Taller 10. Simulaciones: se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante la emulación de una situación real que debe envolver a la totalidad de la clase.

Al finalizar cada taller se realizará una mesa redonda donde se recojan las experiencias de los participantes en torno al contenido del taller, su capacidad de aplicarlo al entorno cotidiano y que tanto le gustó y le motivó la actividad al participante, las experiencias extraídas de la mesa redonda serán anotadas en el diario de campo.

Siendo coherente con la metodología de participación- acción todos los involucrados en los talleres somos agentes de cambio y además tenemos la capacidad de reproducir los saberes y darle mantenimiento a lo aprendido, es decir que los participantes deberán ser capaces de seguir reforzando los contenidos por si mismos en base a los elementos trabajados en el taller.

Capítulo 5

Conclusiones

Debo empezar diciendo como conclusión que la labor de enseñar es ardua y de un alto compromiso y se debe tener una amplia tolerancia a la formación, ya que como en el modelo de Piaget, todo avance se hace en espiral ascendente ganando avances sobre lo que ya ha quedado sentado como base. Antes de iniciar esta especialización había tenido la oportunidad de experimentar que lo lúdico facilitaba el aprendizaje, pero de una manera espontánea y empírica, sin conocer el trasfondo y las teorías que soportan la pedagogía lúdica.

A medida que avancé en el programa académico descubrí la importancia y complejidad que revierte lo lúdico, y que más allá de la diversión o esparcimiento es una poderosa herramienta de enseñanza y aprendizaje, así mismo, pude en este último año aplicar con mis estudiantes muchas de las cosas que aprendí aquí, comprobando de mano propia las virtudes y enormes ventajas de esta metodología, reforzando mis habilidades docentes y logrando la aceptación y amplia motivación de mis estudiantes.

Como conclusiones de este trabajo, puedo mencionar que en principio es importante reconocer la población y su contexto, en el caso de este trabajo los aprendices que participan de los cursos de inglés son adultos que en su mayoría provienen de contextos con limitaciones económicas y que cuya formación en inglés había sido en su mayoría basada en lo memorístico y que a nivel conceptual y lingüístico del idioma inglés tenía graves falencias, el SENA desde su enfoque de formación profesional integral le da una alta relevancia a la formación en inglés, ya que como es conocido, el dominio de una lengua extranjera se traduce en más oportunidades de educación y empleabilidad que es el objetivo misional del Sena.

Al integrar un enfoque lúdico a la formación en inglés se logra una disminución en la deserción, que es un grave problema en el Sena, y además se consigue que los contenidos sean aprendidos más rápidamente y puedan luego ser utilizados en los entornos cotidianos (familiares, educativos y laborales) de nuestros aprendices.

Luego de haber hecho un recorrido teórico que sustentara el uso de lo lúdico en la enseñanza de una lengua extranjera, fue posible la modificación de los talleres tradicionales del Sena, lo cual espero se represente en una puntuación alta en las pruebas de inglés, que por lineamiento, todos nuestros aprendices deben presentar, así como en las pruebas estatales SABER del ICFES.

La integración del enfoque Investigación- Acción, permite la transformación del entorno y que los participantes se empoderen del proceso, ayudando a eliminar miedos y residuos de experiencias pasadas fallidas en el aprendizaje del inglés, además de ser más rico en cuanto a resultados y análisis de los mismos.

Espero que el alcance de este trabajo sea el de influir en la actualización del Programa Nacional de Bilingüismo del SENA y orientarlo hacia la implementación de lo lúdico en las guías y talleres que desde las oficinas de producción educativa del SENA.

Lista de referencias

Arellano, N (s.d). El Método de Investigación Acción Crítica Reflexiva. Documento electrónico Bausela (2002). La docencia a través de la investigación acción. Revista Iberoamericana de Educación. Martínez Miguelez, M. (2000). La investigación acción en el aula. Agenda académica, 7(1), pp. 27-39.

Bruner, J. (1995). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.

Castillo Beltrán, Paola Andrea. (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (38), 83-164. Recuperado en 07 de julio de 2018, de http://www.scielo.org.ar/biblioteca.libertadores.edu.co:2048/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232011000400003&lng=es&tlng=es.

Castro Rodríguez, C (1996). ¿Periódicos en clase de inglés?. Comunicar. España. Fecha de consulta: 7 de julio de 2018] Disponible en: <http://www.redalyc.org/biblioteca.libertadores.edu.co:2048/articulo.oa?id=158007>

21

Huete García, C. y Pérez Esteve, P. (2003). Prólogo. La introducción temprana de una lengua extranjera: aportaciones para emprender un fascinante camino. En Huete García, C.; y Morales

García, R. (2006). *Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.

Martínez González, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Recuperado el 12 de agosto de 2015, de Escholarum. UAG División de apoyo para el aprendizaje: genesis.uag.mx/escholarum/vol111/ludica.html

Mora-Blanco, ARTÍCULO RETRACTADO Annia. (2014). ARTÍCULO RETRACTADO Expresión corporal: una metodología didáctica que fortalece la integralidad de los estudiantes de inglés. *InterSedes*, 15(32), 20-31. Retrieved July 07, 2018, from http://www.scielo.sa.cr.biblioteca.libertadores.edu.co:2048/scielo.php?script=sci_arttext&pId=S2215-24582014000300020&lng=en&tlng=es.

Gómez García, A. (2009). La Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil. Cuadernos de Educación y Desarrollo.

Varela González, P. (2010). Aspecto Lúdico en la Enseñanza del ELE. Didáctica Español como lengua extranjera, 1-5.

González Serra, D. J. (2008). Psicología de la Motivación. La Habana: Ciencias Médicas.

Rivas, L (2016). Metodología Lúdica para la motivación del aprendizaje, sistematización de practica profesional. Universidad Rafael Landivar. Mexico

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Editorial Labor

Piaget, J (1960). The general problems of the psychological development in the child. Nueva York. Basic Books.

Vygotski, L (1981). Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires. Paidos.

Bisquerra, R. (2009). Metodología de la investigación educativa.

Beltrán, L (2008) La investigación acción (370-394). Madrid: La Muralla.

Rodriguez, Herraiz & Cols (2011). Métodos de investigación en educación especial.

Recuperado el 10 de diciembre de 2017 de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso10/Inv_accion_trabajo.pdf

Rodríguez Manosalva, Yolanda. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52. <https://dx-doi-org.biblioteca.libertadores.edu.co/10.18634/sophiaj.13v.2i.740>

Stefani, G & Cols (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria* 39-55. Fecha de consulta 7 de julio de 2018
 Disponible en:
<http://www.redalyc.org.biblioteca.libertadores.libertadores.edu.co:2048/articulo.o.a?id=18031545003> ISSN 0325-8203

Paya, A. (2007) "Consideraciones pedagógicas sobre los valores y posibilidades educativas del juego en la España contemporánea (1876-1936)" En *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, 26, 299-325

Paya, A. (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 24(1) Recuperado en 07 de julio de 2018, de http://www.scielo.org.ar.biblioteca.libertadores.edu.co:2048/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100008&lng=es&tlng=es.

Petazol, P (2000). Recreación ecológica. Trabajo de grado Fundación universitaria los libertadores.

Romero & cols. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. Trabajo de grado Fundación universitaria los libertadores.

Vita

Psicólogo, egresado de la Universidad Nacional de Colombia con amplia experiencia en el campo clínico y educativo. En la Michigan State University realizó estudios de profundización en inglés y de enseñanza del inglés como segunda lengua.

Anexo 1. Talleres tradicionales de inglés del SENA.

Taller 1.

Let me introduce myself

- Hi, my name's
- I'm from (country)
- I live in (city)
- I'm ... years old.
- My birthday is on
- I'm a student at
- My favourite subject is
- My favourite sport is
- There are ... people in my family.
- They are
- My father is a and my mother a
- I would like to be a because
- My hobby is
- In my free time, I also like
- I don't like
- My favourite food is
- My favourite drink is
- My favourite day of the week is because
- My favourite month is because
- My favourite singer (or band) is
- I like (movies).
- My favourite place is I like it because
- I (don't) like travelling. I have been to
- The most beautiful place in my country is

School subjects

English
science
maths
art
PE
physics
chemistry
music
social studies
history
geography
computer science

Months

January
February
March
April
May
June
July
August
September
October
November
December

Hobbies - Free time activities

- reading, painting, drawing
- playing computer games
- surfing the Internet
- collecting stamps/coins/...
- going to the cinema
- playing with friends
- playing with my dog
- going to the park/beach/...
- listening to music
- shopping, singing, dancing
- travelling, camping, hiking



Movies

action movie
comedy
romantic comedy
horror movie
sci-fi movie
war movie
thriller
animated cartoons

- I study English because



Because...

- ... I like it a lot.
- ... I think it's important.
- ... there are many things to see and do.
- ... I have to.
- ... I can relax there.
- ... it's relaxing/popular/nice/...
- ... it's the last day of the week.
- ... I'm good at English/maths/...

Jobs

teacher	policeman	doctor
nurse	builder	architect
civil servant	engineer	social worker
secretary	businessman	shop assistant
manager	fire fighter	shopkeeper
cleaner	postman	waiter/waitress

https://en.islcollective.com/resources/search_result?Tags=thsearchworksheet=GO

Look at the pictures and decide if it is right or wrong



The man is talking on the phone.	True/False
He looks angry.	True/False
He is wearing trousers and a jacket.	True/False
He is using a mobile phone.	True/False



There are four people in the picture.	True/False
There are two men, a girl and a boy.	True/False
The child is laughing.	True/False
The girl is chewing gum.	True/False



The man is using a laptop computer.	True/False
He looks tired.	True/False
He probably likes coffee.	True/False
He is bald.	True/False



The man is looking at a kind of map.	True/False
He has a beard.	True/False
He is confused.	True/False
He has his hands in his pockets.	True/False



The man is riding a motorcycle.	True/False
He has a big nose.	True/False
He isn't wearing a helmet.	True/False
He is probably riding on a bumpy road.	True/False



They are getting married.	True/False
The woman is wearing a short dress.	True/False
They are probably delighted.	True/False
The man is wearing a tracksuit.	True/False

https://en.islcollective.com/resources/search_result?tags=there+is+there+are&type=Printables&searchworksheet=GO

COUNTRIES AND NATIONALITIES



COUNTRY	NATIONALITY	COUNTRY	NATIONALITY
Portugal	Portuguese	Austria	Austrian
Spain	Spanish	Greece	Greek
England	English	The USA	American
France	French	Japan	Japanese
Germany	German	Brazil	Brazilian
Italy	Italian	China	Chinese



Hello there! We are from England. So we are English!

What about you? Where are you from?

What nationality are you?

A. Follow the example and complete the sentences with the correct nationality. Don't forget to include the verb! ☺

- I am from Spain. I am
- You are from France. You

3. He is from the USA. He
4. She is from China. She
5. It is from Italy. It
6. We are from Brazil. We
7. You are from Germany. You
8. They are from Greece. They
9. Leo is from Austria.
10. Ann and Chun are from Japan.

B. Now do the other way round and find out which country is missing! Don't forget to include the verb! ☺

1. I am Austrian. I am from
2. You are American. You
3. He is Italian. He
4. She is Chinese. She
5. It is French. It
6. We are Japanese. We
7. You are English. You
8. They are Spanish. They
9. Johanna is Greek.
10. Lewis and Gwen are German.

Keep up the good work! ☺

https://en.islcollective.com/resources/search_result?Tags=there+is+there+are&type=Printables&searchworksheet=GO

There is - There are

English Grammar Rules

ENGLISH
GRAMMAR

There is - There are



Meaning: To say that something exists (or doesn't exist)

AFFIRMATIVE

There **is** + singular nounThere **is** a book on the desk.There **are** + plural nounThere **are** books on the desk.There **is** + uncountable nounThere **is** some milk in the fridge.

NEGATIVE

There **isn't** + singular nounThere **isn't** a pen on the table.There **aren't** + plural nounThere **aren't** any pens here.There **isn't** + uncountable nounThere **isn't** any juice in the fridge.

QUESTIONS

There **is** a cat on the chair.There **are** cats on the sofa.

Is there a cat on the chair?

Are there cats on the sofa?

How many + plural noun + are there ... ?

How many students are there in your class?

How many days are there in February?

CONTRACTIONS

There's = There is

There's not = There is not

There isn't = There is not

There aren't = There are not

www.grammar.cl

www.woodwardenglish.com

www.vocabulary.cl

<http://www.grammar.cl/Present/ThereIsThereAre.htm>

<http://www.kids-pages.com/folders/worksheets/Home/page9.htm>

Furniture - There is / There are

Match the words with the right images, by writing the correct number inside the circle:

1.armchair

2.table

3.shelf

4.painting

5.lamp

6.drawers

7.wardrobe

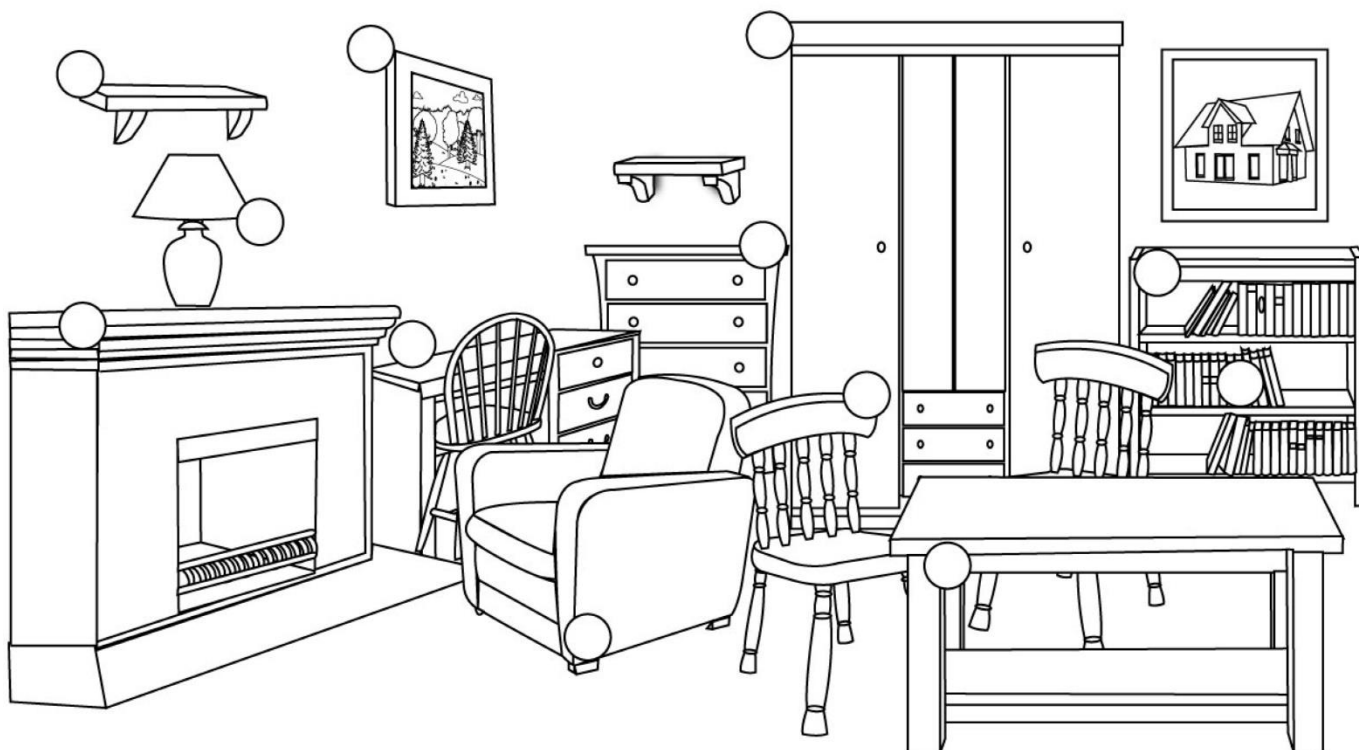
8.desk

9.bookcase

10.books

11.fireplace

12.chair



Write sentences with "there is" / "there are" using the words above:

There is a table in the room.

There

There

There

There

There

There

There

There

There

There

There

Read the test and create your own questions using “how many...”,

My Town - **Newquay**

by Alex Howarth, 14

I live in Newquay. It's a small town on the Atlantic coast in the south of England. It has got great beaches and is the best place to surf in the UK. There are lots of surf schools where you can learn how to surf. I go surfing with my friends every weekend. My favourite place is Fistral Beach.

I love Newquay because there are lots of other things to do as well as surfing. If you like water sports, you can go kayaking, water-skiing or coasteering. Coasteering is different because it is rock climbing, jumping into the sea and swimming in the same activity, but you should always go with a special instructor.

If you like animals you can also visit the Blue Reef Aquarium and see lots of different fish and even sharks. You can also go horse riding on the beach or visit Newquay Zoo. There are lots of other attractions too like mini golf and bowling. Come and see for yourself!



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/my-town>

Taller 3

Verb to be

Affirmative / short form

I am I'm
You are You're
We are We're
They are They're
He is He's
She is She's
It is It's

Negative / short form

I am not I'm not
You are not You aren't
We are not We aren't
They are not They aren't
He is not He isn't
She is not She isn't
It is not It isn't

Interrogative

Am I?
Are you?
Are we?
Are they?
Is he?
Is she?
Is it?

Write the Verb to be and change to short form.

- I _____/_____
- you _____/_____
- We _____/_____
- They _____/_____
- He _____/_____
- She _____/_____
- It _____/_____

Write in the correct Verb to be

- Cindy _____ my best friend.
- Peter and Kate _____ classmates.
- Johnny _____ my brother.
- You _____ a good student.
- They _____ in the classroom.
- It _____ an apple.
- Felicia and I _____ sisters.
- I _____ her teacher.
- It _____ a book bag.
- You _____ a doctor.

Re-arrange the sentence.

- I / not / a teacher. / am _____
- She / my mother. / is _____
- The boys / playful. / are _____
- The girl / in the room. / is _____
- We / not / are / at home. _____
- My dad / smart. / is _____
- My mother / a housewife. / is _____
- She / not / my sister. / is _____
- The teacher / angry. / is _____
- The dog / in the kennel. / is _____

Look at the pictures and answer the question

- Is he a teacher? No, he is not.
- Is it an elephant? _____
- Is it a pencil? _____
- Are they twins? _____
- Is he in the park? _____
- Is he a painter? _____
- Is Ricky in the living room? _____
- Is mom in the kitchen? _____
- Is your dad a postman? _____
- Are the books on desk? _____
- Are you Mrs. Perkins? _____
- Is the broom behind the door? _____

isLcollective.com

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

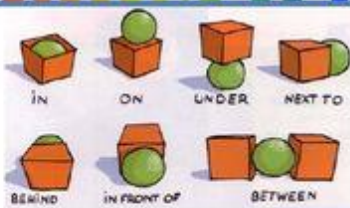


12



PREPOSITIONS OF PLACE

Remember!



I. Look and write

0. The carpet is **on** the floor.

- The bag is _____ the desk.
- The elephant poster is _____ the window.
- The clothes are _____ the wardrobe.
- The photo is _____ the clock and the plant.
- The doll house is _____ on the wardrobe.
- The bookcase is _____ the sofa.
- The shelf is _____ the wardrobe.
- The pencil cup is _____ desk.
- The chair is _____ the desk.
- The koala poster is _____ the panda poster.

II. Make your own sentences. Use the word given.

0. computer / desk

The computer is on the desk.

1. Pig / cup and computer.

2. books / bookcase

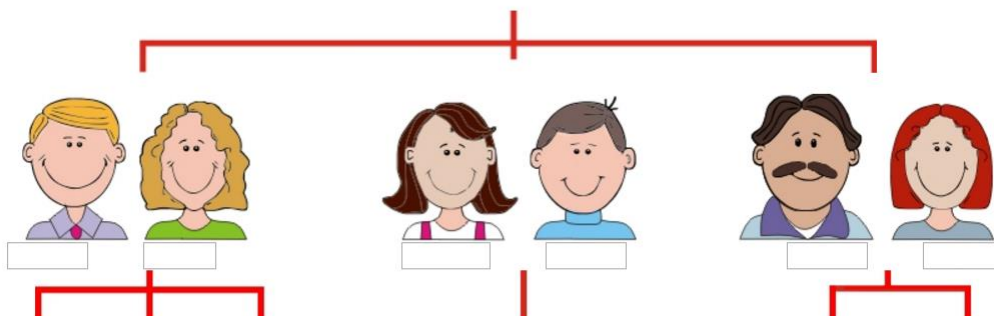
3. socks / sofa

4. ball / wardrobe

5. Cushion / sofa

Remember

Subject Pronouns	Possessive Adjectives
I	My
You	Your
He	His
She	Her
It	Its
We	Our
You	Your
They	Their



2. look Brenda's family, write the number in the box and unscramble the word



1 ioucsn <i>cousin</i>	2 setirs <input type="text"/>
3 amargnd <input type="text"/>	4 umm <input type="text"/>
5 thorber <input type="text"/>	6 apamrgd <input type="text"/>
7 nuat <input type="text"/>	8 clune <input type="text"/>
9 add <input type="text"/>	10 sconi <input type="text"/>



THIS - THAT / THESE - THOSE

Put in THIS or THESE (HERE!!!)

_____ book	_____ children	_____ woman
_____ books	_____ trousers	_____ teeth
_____ house	_____ tooth	_____ foot
_____ houses	_____ jeans	_____ teacher
_____ pencils	_____ men	_____ people
_____ mice	_____ pupil	_____ child

Put in THAT or THOSE (THERE!!!)

_____ house	_____ boys	_____ buildings
_____ houses	_____ animals	_____ birds
_____ horse	_____ man	_____ secretary
_____ horses	_____ people	_____ windows
_____ girl	_____ car	_____ office

Change the sentences into the PLURAL

This book is good. _____.

This office is near the bank. _____.

That is my notebook. _____.

This boy is fourteen years old. _____.

That dog is black. _____.

This is my house. _____.

That is a tall building. _____.

This girl has got a doll. _____.

Put in THIS, THAT, THESE or THOSE

_____ is my ball in my hand and _____ is your ball over there.

Draw your family tree and describe it. Follow the example. (Include 6 relatives).

My family

1. She is my mother, her name is _____, she is a _____, and she is beautiful.
2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. This Is me, my name is _____, I am a _____, I am

Taller 4

Present continuous

www.engames.eu

I

He
Paul
Jane
She
It

We
You
They
Mark and Sue
Paul and I

am
'm

am not
'm not

is
's

is not
isn't

are
're

are not
aren't

playing
doing
going
swimming
running
listening
eating

1 syllable ending 1 vowel + 1 consonant

get - getting
sit - sitting
skip - skipping
swim - swimming

lie and die

lie - lying
die - dying

travel, regret

travel - travelling
regret - regretting

verbs ending with -e

take - taking
make - making
shake - shaking

all other verbs

do - doing
say - saying

all other verbs

play - playing
go - going

all other verbs

eat - eating
kiss - kissing

www.engames.eu

Small talk !!

Look at the picture and describe what the family is doing it with your partner. Take turns to talk.



What is the family doing?

Read the following text carefully.



True or False? Correct the false ones.

1. It's a rainy Sunday.

2. Mary and her father are in the living room.

3. She is watching television.

4. Mary's father is making tea.

5. Peter is reading a book.

6. Jim is in his bedroom.

7. Mary's uncles are sleeping in the guest room.

8. Fluffy is playing with its ball.

It's a rainy Saturday. It's raining a lot and Mary and her family are spending the afternoon at home. Her uncles are visiting them.

Mary and her father are in the living room. Mary is making a draw and her father, Mr. Harris, is surfing the net. They are also talking.

Mary's older brother, Peter, is in his bedroom playing computer games. He is a computer fanatic and he spends much time playing on the computer. His little brother, Jim is also in the living room. He is playing with his dinosaurs' collection. Sometimes he teases Mary, he is a really naughty boy.

Mary's mother, Mrs. Harris, is in the kitchen preparing a snack for all of them. She is making some tea and talking to Mary's uncles - Lucy and Tom. They are from the nearest town and stopped by to say hello.

Fluffy, the family cat, is sleeping on the kitchen's sofa. We can't see him in the picture, but he is a true fluffy cat.

Answer the questions about the text.

1. What day of the week is it?

2. Where is Mary?

3. What is she doing?

4. What is Mr. Harris doing?

5. Is Mrs. Harris preparing a snack in the kitchen?

6. What is Fluffy, the cat, doing?

What are they doing? Use the following verbs: water / read / sleep / write /



1 iSLCollective.com

3

5

2

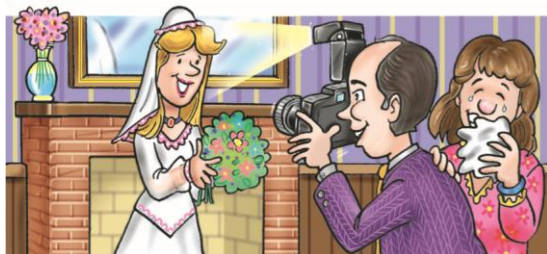
4

You



TOM'S WEDDING DAY

Today is a very special day. It's my wedding day, and all my family and friends are here. Everybody is having a wonderful time.



My wife, Jane, is standing in front of the fireplace. She's wearing a beautiful white wedding gown. Uncle Harry is taking her photograph, and Aunt Emma is crying. (She's very sentimental.)



The band is playing my favorite popular music. My mother is dancing with Jane's father, and Jane's mother is dancing with my father.



My sister and Jane's brother are standing in the yard and eating wedding cake. Our grandparents are sitting in the corner and talking about "the good old days."



very special day.

Everybody is having a good time. People are singing, dancing, and laughing, and our families are getting to know each other. It's a

WHAT'S THE ANSWER?

1. Where is Jane standing? _____
2. What's Aunt Emma doing? _____
3. What's she wearing? _____

4. What's Tom's mother doing? _____
5. What's Uncle Harry doing? _____
6. What are their grand _____

<https://www.pearsonelt.com/catalogue/general-english/side-by-side-plus/samples.html>

Jessica's birthday party





Lemon Tree by Fool's garden

I'm **(sit)** _____ here in a _____ room
 It's just another rainy _____ afternoon
 I'm **(waste)** _____ my time
 I've got nothing to do
 I'm **(hang)** _____ around
 I'm **(wait)** _____ for you
 But nothing ever happens and I wonder

I'm **(drive)** _____ around in my _____
 I'm **(drive)** _____ too _____
 I'm **(drive)** _____ too far
 I'd like to change my point of view
 I feel so _____
 I'm **(wait)** _____ for you
 But nothing ever happens and I
 wonder

Chorus
 I wonder how
 I wonder why
 Yesterday you told me 'bout the blue,
 blue _____
 And all that I can see is just a _____
 lemon-tree
 I'm **(turn)** _____ my head up and
 down
 I'm **(turn)** _____ **(x 4)** around
 And all that I can see is just another
 lemon-tree
 (da-da-da)

I'm **(sit)** _____ here
 I miss the power
 I'd like to go out taking a

 But there's a heavy cloud inside my
 head

Put the verbs in
brackets in the
gerund to build
present

Use the following words to fill in the
blanks:

- Fast
- Sky
- Boring
- Lonely
- Shower
- Sunday
- Tired
- Car
- Good
- Yellow

Glossary (English-Spanish)

- to "wonder" means = ask yourself
- "'bout" means= about
- Isolation= aislamiento
- Joy= alegría
- Desert= desierto
- To waste time= perder el tiempo
- To hang around=holgazanear, estar sin hacer nada
- To miss= echar de menos
- Anyhow= de cualquier manera
- To turn around= girar

I feel so _____
Put myself into bed
Well, nothing ever happens and I wonder

Isolation is not _____ for me
Isolation, I don't want to sit on a lemon-tree

I'm **(step)** _____ around in the desert of joy
Baby, anyhow I'll get another toy
And everything will happen and you wonder

Chorus(see above)

http://www.dailymotion.com/video/x7by74_lemon-tree-fool-s-garden_music



Solve the word problems.

1. Gregory is having a birthday party. He's inviting his two grandmothers, his grandfather, his mother and father, his sister and brother, his favorite aunt and uncle and their three children. He's inviting family members.

- a. ten
- b. eleven
- c. twelve
- d. thirteen

2. Gregory is also inviting eleven friends to his party. He's inviting a total of family members and friends to the party.

- a. twenty-three
- b. thirty-one
- c. thirty-two
- d. thirty-four

3. Chantal is from Haiti. Now she's living in Miami with her grandmother, mother, two brothers, and three sisters. Her father and his parents are in Haiti, but six other family members are in the United States. Chantal and other people in her family are in the United States.

- a. eleven
- b. twelve
- c. thirteen
- d. fourteen

4. Rachel and Marcos are getting married. She's inviting forty-two people in her family to the wedding. She's also inviting eighteen friends. Marcos is inviting thirtyfive people in his family and twenty-five friends. Rachel and Marcos are inviting people to their wedding.

- a. one hundred
- b. one hundred ten



- c. one hundred twenty
- d. one hundred thirty

5. Roberta's mother has three sisters and three brothers. Her father has one sister and four brothers. Roberta has .

- a. three aunts and six uncles
- b. four aunts and seven uncles
- c. five aunts and five uncles
- d. four aunts and six uncles

6. Jeffrey has four sisters. One sister has one daughter, one sister has two daughters, one sister has three daughters and a son, and one sister has four daughters and two sons. Jeffrey has nieces.

- a. three
- b. eight
- c. nine
- d. ten

PRESENT SIMPLE

FORM

<u>Affirmative</u>	<u>Negative</u>	<u>Interrogative</u>
I / You work	I / You do not (don't) work	Do I / you work?
He / She / It works	He / She / It does not (doesn't) work	Does / He / She / it work?
We / You / They work	We / You / They do not (don't) work	Do we / you / they work?
<u>Uses</u>	<u>Examples</u>	<u>Adverbs of frequency / Time expressions</u>
A regular habit or routine	My daughter studies in the mornings.	Always, frequently, occasionally, often, seldom, at 1 o'clock, at night
A general truth or scientific fact	New York is a big city.	
	I have a car.	

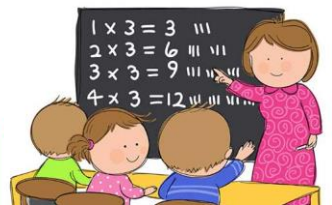


He likes hamburger.



2. Do they like to dance?

8. _____ she _____ english



she play tl

4. Do you

5. Does sh

6. _____

Telling the time

Woodward's
ENGLISH



2:00 - It's two o'clock .	2:30 - It's half past two.
2:05 - It's five past two.	2:35 - It's twenty-five to three.
2:10 - It's ten past two.	2:40 - It's twenty to three.
2:15 - It's quarter past two.	2:45 - It's quarter to three.
2:20 - It's twenty past two.	2:50 - It's ten to three.
2:25 - It's twenty-five past two.	2:55 - It's five to three.

We use AT + TIME when giving the time of a specific event.

- The class starts at nine o'clock.
- The flight leaves at ten to three.

We use IT IS or IT'S to answer a question that asks for the time right now.

What time is it? - It is half past four.
What's the time? - It's twenty to five.

www.grammar.cl

www.woodwardenglish.com

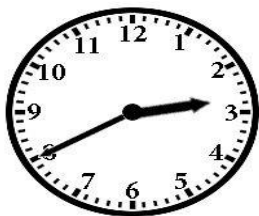
www.vocabulary.cl



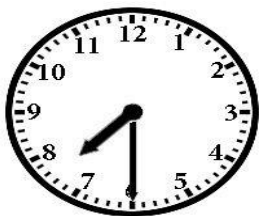




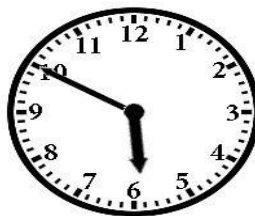
Look at the clocks and write the corresponding time.



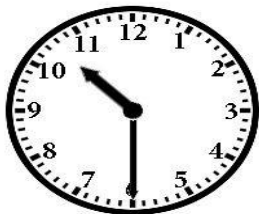
1.



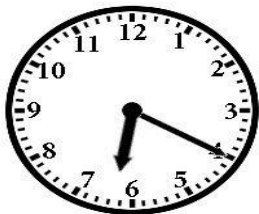
2.



3.



4.



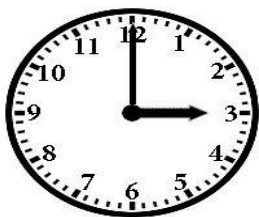
5.



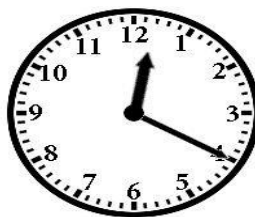
6.



7.



8.



9.

	3. have breakfast 4. have dinner 5. take a bath 6. wake up 7. wash 8. watch TV 9. go to bed 10. go to school 11. start school 12. do homework 13. get dressed 14. play soccer	

<https://co.pinterest.com/pin/368239707015021948/>

Write about your daily routine. You can use other verbs.



1. I get up at _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Tony's daily routine



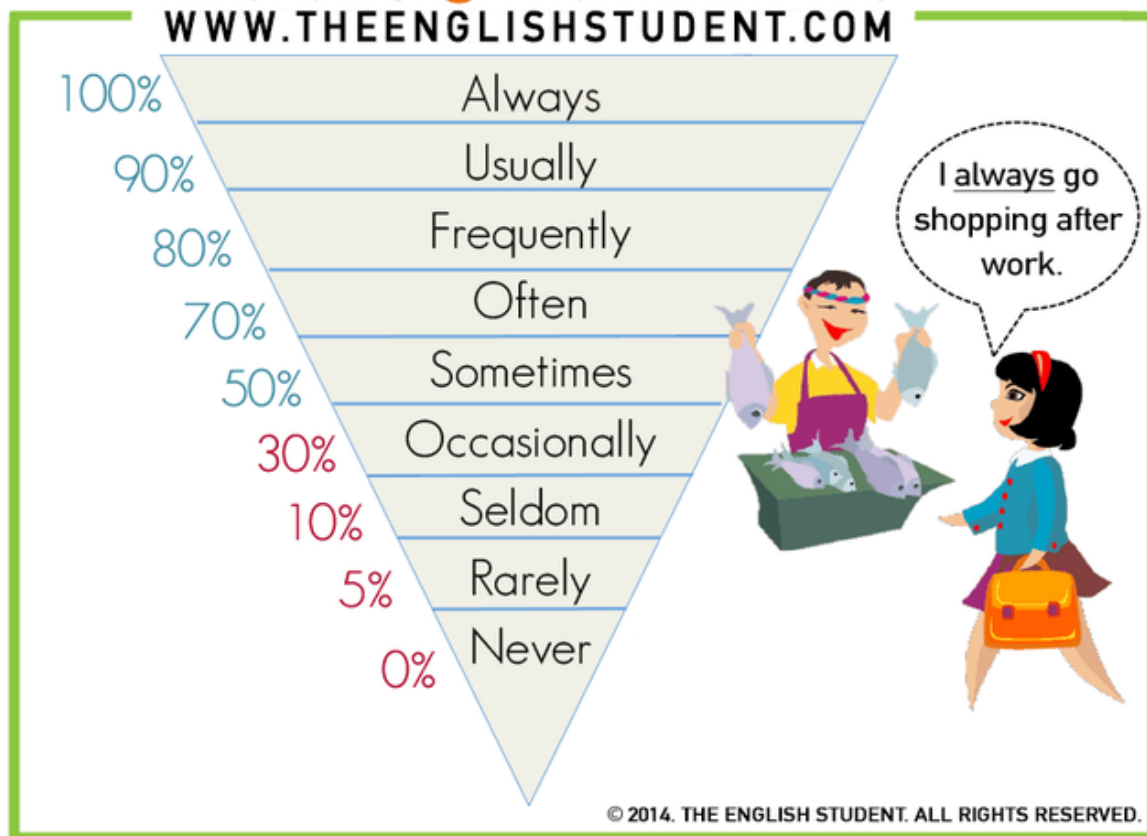
Look at the

ie time.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

ADVERBS OF FREQUENCY

WWW.THEENGLISHSTUDENT.COM



I					
Read a book					
Clean my room					
Go to the cinema					
Smoke cigarettes					
Go to the cinema					
Do exercise					
Take a shower					

Report your classmate's activities to the teacher.

He never goes to the

PREPOSITIONS of TIME



AT	IN	ON
<ul style="list-style-type: none"> night 10:30 noon / midday midnight bedtime sunrise sunset the weekend (U.K.) 	<ul style="list-style-type: none"> the morning the afternoon the evening February (the) spring (the) summer (the) fall / autumn (the) winter 2013 the 1990s 	<ul style="list-style-type: none"> Sunday Monday morning Tuesday afternoon Wednesday evening my birthday a holiday Christmas day May 5 a weekday time



<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/01/82/6e/01826eaade24f33a93a398f92a9b6016.png>

Taller 6



well-trained a money training center main
 staff potential customer competit
 current account parent Price appointment assembly bill diary
 efficient lower plant purchasing raise salary sign target turnover
 wholesaler

Look up the following words in the dictionary

Ex.1 Match the words on the left with the words on the right:

1. well-trained	a. money
2. training	b. centre
3. main	c. company
4. retail	d. course
5. save	e. staff
6. potential	f. customer
7. competitive	g. fair
8. trade	h. outlet
9. current	i. account
10. parent	j. price



<http://busyteacher.org/20746-business-english-for-meetings-reading-unit-5.html>

Ex. 2 Complete the sentences with the words from the list. There are four extra words:

*appointment assembly bill diary efficient lower plant
purchasing raise salary sign target turnover wholesaler*

1. The company's last year was 2 billion.
2. I have to fix a(n) with an important client.
3. Please your name in the visitors' book.
4. A(n) manager buys all the things that the company needs.
5. One of the robots on the line has stopped work
6. A(n) stores products in a warehouse.
7. You write down your appointments in a(n)
8. At a hotel, you get a(n) when you leave.
9. A(n) person does not waste time at work.
10. Our products are too expensive. We must the prices.



Fill in the blanks with the words in the box.

Industry donations finances charity volunteer stock exchange shares incorporation bankruptcy capital fund-raising shareholder annual report profit
--

1. At Christmas many people give _____ to help needy children.
2. During the financial crisis, even some large corporations declared _____.
3. It is good to work as a _____; it really shows your support for a cause since it's not actually a job, and you're not making money.



4. I should have bought _____ in Samsung when it was just starting. Now, it is a huge conglomerate, and its _____ are profiting handsomely.
5. The Wall Street _____ is the most powerful trading site in the world.
6. The first year of a new business usually doesn't yield much _____ with so much start up overhead.
7. This year's _____ shows an increase in production from last year.
8. If a CEO cannot manage company _____ well, the company is likely to fail.
9. _____ is an essential part of the Red Cross since it depends on charitable donations.
10. The auto _____ slowed production after the recession in 2008.
11. I often give money to a _____ like Salvation Army or Red Cross.
12. To keep a business running, companies must have plenty of _____.
13. _____ with limited liability is a privilege.

Building intercultural bridges for reaching business agreements



Discussions between companies from different countries often break down because of a lack of cultural understanding. Training in Intercultural awareness, as well as languages, is the key to bridging the communication gap, writes Samantha Cole.

More and more companies are increasing their language training budgets to equip staff for global business. But language alone isn't always enough. According to Neil Calder, communications consultant, language training is only half the story. "Companies from different countries can usually deal with cultural differences. That's where intercultural training comes in."

According to Calder, the differences between northern and southern European countries are well documented. Executives from Germany who want to do business in Italy or Spain need to understand the ground rules. Meetings are rarely used to solve problems and reach agreement in these countries. Instead, meetings are used to spread information about decisions which have already been made.

Similarly, business people need to understand the cultural systems of respect and deference when they meet up with Asian counterparts. For example, senior executives from Japan will only discuss business with people from the same management level. The message for companies here is, don't send anybody but senior people to meeting with Japanese counterparts.

Calder has turned his attention recently to central and Eastern Europe (CEE). So what has he found out?



"There are as many business cultures in CEE as there are countries, but we can make a few generalizations. For one thing, you can expect to discuss la proposal at a meeting right through to the agreement stage. But, in the end, verbal agreements are not taken seriously in the region: your business partners will want to see something in writing outlining the agreement in the days after the meeting."

So how does Calder see the future of intercultural awareness in business?

"Companies are still investing more money in improving foreign language skills. I want to see a situation where investment in intercultural awareness is on the same level as language training. Only then will companies be able to send out well-rounded executives capable of building business bridges in the global environment."

Sum up each paragraph with a sentence.

Paragraph 1.

Paragraph 2.

Paragraph 3.

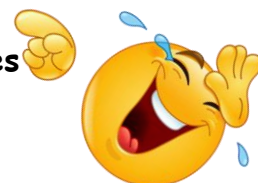
Paragraph 4.

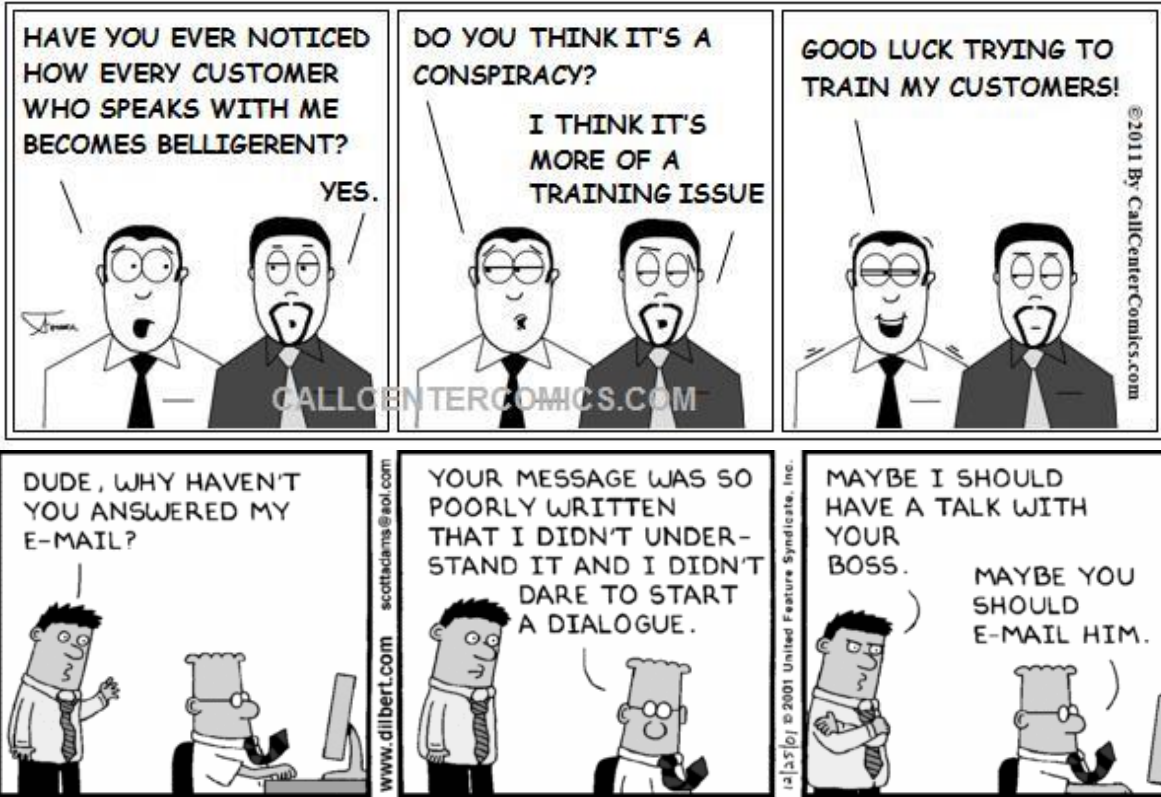
Paragraph 5.

Paragraph 6.

Translate the following jokes into Spanish

Intercultural language jokes







Study the
Flower G
Yogurt

ENGLISH GRAMMAR

COUNTABLE AND UNCOUNTABLE NOUNS

Woodward ENGLISH

COUNTABLE NOUNS

We can count

Have a singular and plural form → a tree two trees

Can use a *singular* verb or a *plural* verb → The **book** is old.
The **books** are old.

UNCOUNTABLE NOUNS

We cannot count

Have only one form (no plural) → butter butters

Always use a singular verb → **Sugar** is sweet.

Cannot use *a*, *an* or *a number* before them → ~~a~~ rice two rice
~~a~~ bread two bread

UNCOUNTABLE NOUNS ARE OFTEN...

ABSTRACT IDEAS (cannot touch) love, freedom, education, luck, help, beauty, music, thunder

LIQUIDS & GASES water, milk, wine, oil, coffee, rain, soup, air, smoke, blood, juice, fog

MADE OF SMALLER PARTS sugar, rice, salt, sand, flour, dirt, dust, traffic, grass, spaghetti

MATERIALS wood, glass, paper, gold, silver, ice, iron, cotton, wool, steel

SOME FOOD (cut into small parts) bread, fish, cheese, chocolate, meat, bacon, food, ham

BE CAREFUL! (uncountable in English) furniture, advice, work, news, information, luggage, money

www.grammar.cl

www.woodwardenglish.com

www.vocabulary.cl

mn.
e

English Grammar

A - An - Some - Any

Woodward ENGLISH

A / AN + singular countable nouns

A + CONSONANT SOUND There is a bottle on the table.

AN + VOWEL SOUND There is an apple on the table.

SOME / ANY + plural countable nouns & uncountable nouns

+ affirmative SOME There is some cheese in the fridge.

- negative ANY There isn't any cheese in the fridge.

? questions * ANY Is there any cheese in the fridge?

Countable

Countable



Complete the sentences with *some any a or an*

1. Is there coffee table in the living room?
2. There are good restaurants

2 Read, look and write.

a lot of ~~much~~ any a little some



- 1 There isn't much honey in the jar.
- 2 There's _____ oil in the bottle.
- 3 There isn't _____ pasta in the packet.
- 4 There's _____ milk in the bottle.
- 5 There's _____ jam in the jar.

6. There is _____ water in the glass.

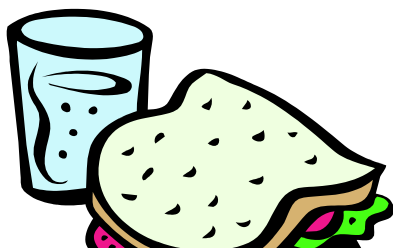
1 Read and write *much* or *many*.



- 1 How many apples are there?
There are six apples.
- 2 How _____ milk is there?
There's a little milk.
- 3 How _____ eggs are there?
There are twelve eggs.
- 4 How _____ sugar is there?
There's a lot of sugar.
- 5 How _____ salt is there?

Remember!

How much honey?
= we **can't** count it.
How many carrots?
= we **can** count it.



At the Sandwich bar

Helen and Charles want to buy a sandwich for their lunch. Complete the conversation in the sandwich

- Assistant** Yes, what would you like?
- Helen** I'd like _____ sandwiches please. Do you have _____ ham? I'd like ____ ham and tomato sandwich.
- Assistant** I'm very sorry. I don't have _____ tomatoes. I have _____ lettuce. Would that be okay?
- Helen** No thank you. I'll have ham and cheese instead. And also a tuna sandwich. Do you have _____ tuna?
- Assistant** Yes, we have _____ tuna. Do you want _____ thing to drink?
- Helen** Can I have _____ can of Coca Cola?
- Assistant** That will be £5.50 please.
- Helen** Oh no! I've forgotten my purse. I don't have _____ money!
- Charles** Don't worry, Helen. I have _____ money. I can pay.
- Helen** Thank you Charles
- Assistant** What would you like, Sir?
- Charles** I'd like _____ cheese sandwich please. Have you got _____ camembert?
- Assistant** Sorry, no. We don't have _____ camembert, but I have got _____ very good cheddar cheese.
- Charles.** OK, thank you. I'd like _____ thing to drink as well...Er, a bottle of water, please.
- Assistant** _____ thing else? We have _____ lovely fresh fruit.
- Charles** Yes, I'll have _____ grapes please.
- Helen** And _____ apple for me too!
- Assistant** That will be £11 in total
- Charles** There you are. Oh, I don't have _____ thing to put the food in. Do you have _____ bag?
- Assistant** Certainly, sir. Here you are. Goodbye







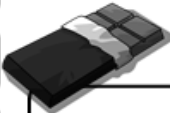




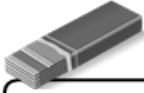

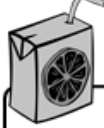




Food and Partitives

A. To count or quantify an **uncountable noun** we use a unit of measurement - a measure word. For example, we cannot usually say "two milks" because "milk" is uncountable. So, if we want to specify a quantity of milk we use a measure word such as "carton", "bottle", "glass" ... in a structure like "two cartons of milk" or "a glass of milk". We call this structure a **partitive structure** and it indicates that only "part" of a whole thing is being referred to.

B. Partitives can also be used with **countable nouns**, for example *a packet of biscuits*.

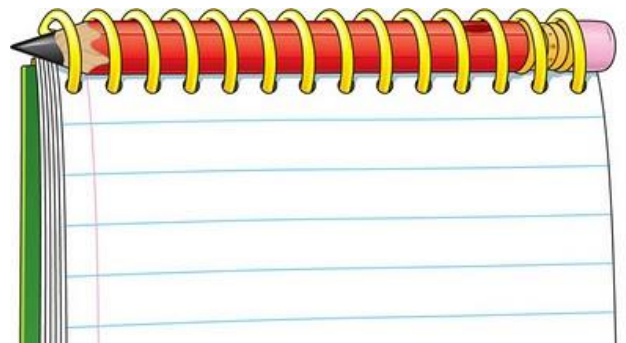


C. Match the parts and label the pictures.

1. a jar of	a. bread		
2. a bar of	b. fruit		
3. a carton of	c. wine		
4. a tin of	d. gum		
5. a bag of	e. chocolate		
6. a glass of	f. sardines		
7. a can of	g. cereal		
8. a packet of	h. milk		
9. a piece of	i. flour		
10. a jug of	j. pizza		
11. a cup of	k. jam		
12. a bottle of	l. soda		
13. a box of	m. cake		
14. a slice of	n. juice		
15. a bowl of	o. tea		
16. a loaf of	p. water		

[https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/food_partitives - a box of a bunch of /countable-and-uncountable/93708](https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/food_partitives_-_a_box_of_a_bunch_of_/countable-and-uncountable/93708)

Create your own recipe, draw your dish, copy the ingredients using some a, an and partitives.





My Dish

Ingredients that
you need

Taking into account the
kitchen verbs,

Describe the preparation of
your dish.

Kitchen Verbs



grate grill layer level



pinch pour scramble



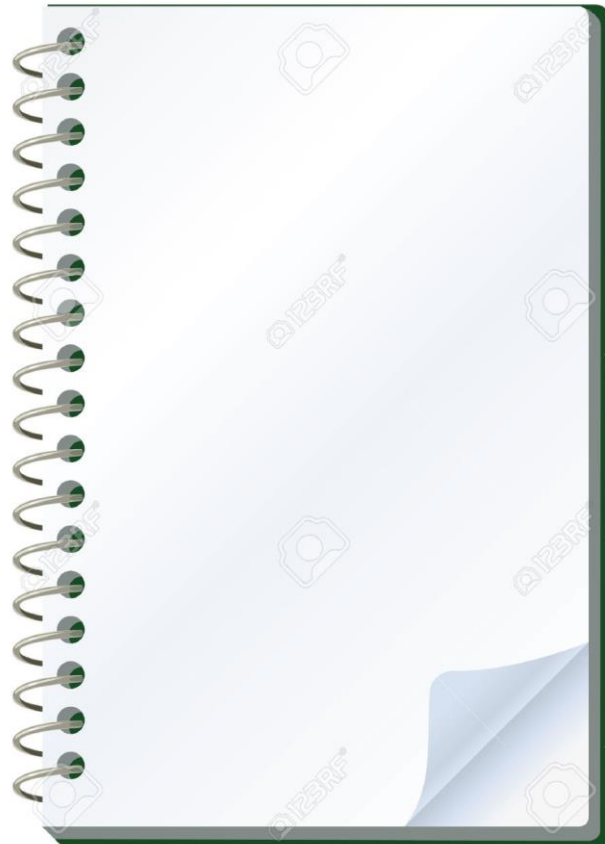
simmer slice spread stir

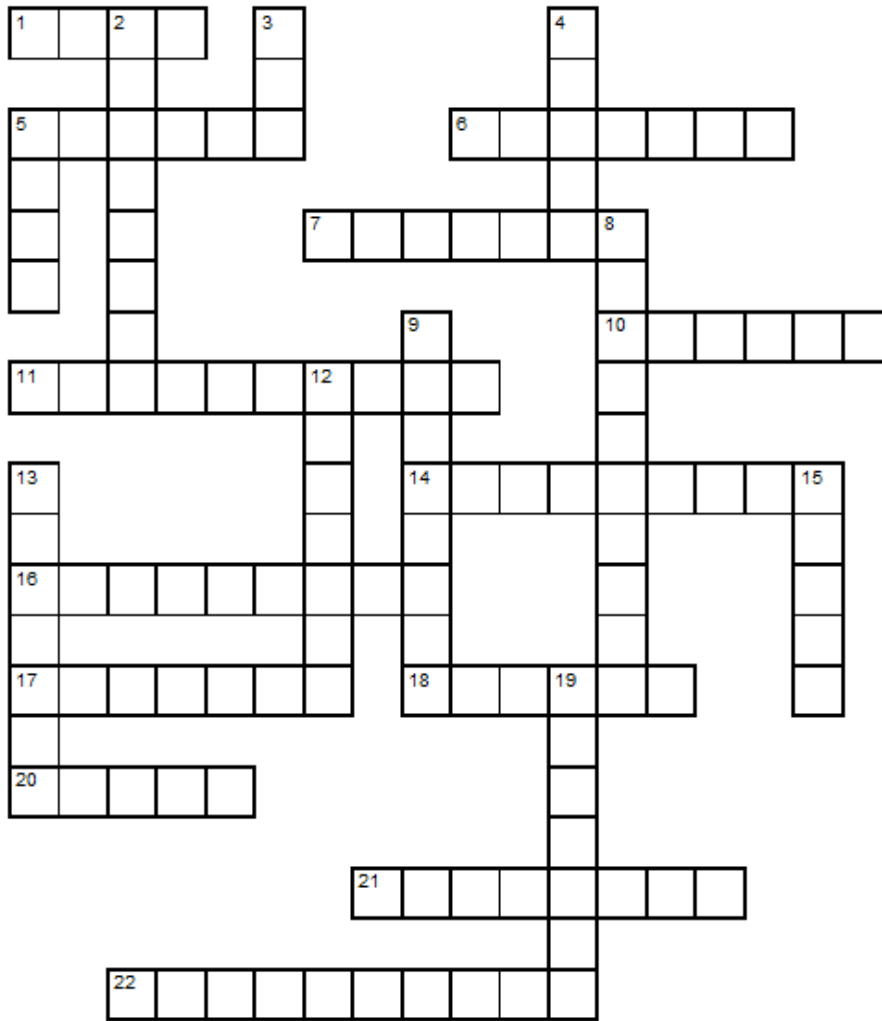


add bake blend boil bread



broil chop cut dip fry





City



Down

2. A time when many people are driving on the road to get to work.
3. A traffic _____. A time when traffic almost stops because there are too many cars on the road.
4. Stealing or robbing.
5. A place with many shops in one building.
8. A place to get something to eat.
9. A place to go when you are sick.
12. A place to view art.
13. _____ lights. Lights that tell cars when to go or stop.
15. Many sounds.
19. A road where people drive fast.

Across

1. A place to go for a walk.
5. A place to learn history.
6. A place on the sidewalk where you can put your mail.
7. A place to see a show.
10. An underground form of transportation.
11. A place where people park their cars.
14. Dirty air.
16. A home in the city.
17. A place where people make things.
18. Cities have lots of these bright things at night.
20. A lot of people together.
21. A place where people walk.
22. A place to study after high school.

<http://bogglesworldesl.com/crosswords.htm>

hairdresser



musician



Cartoon
Professions

athlete



pilot



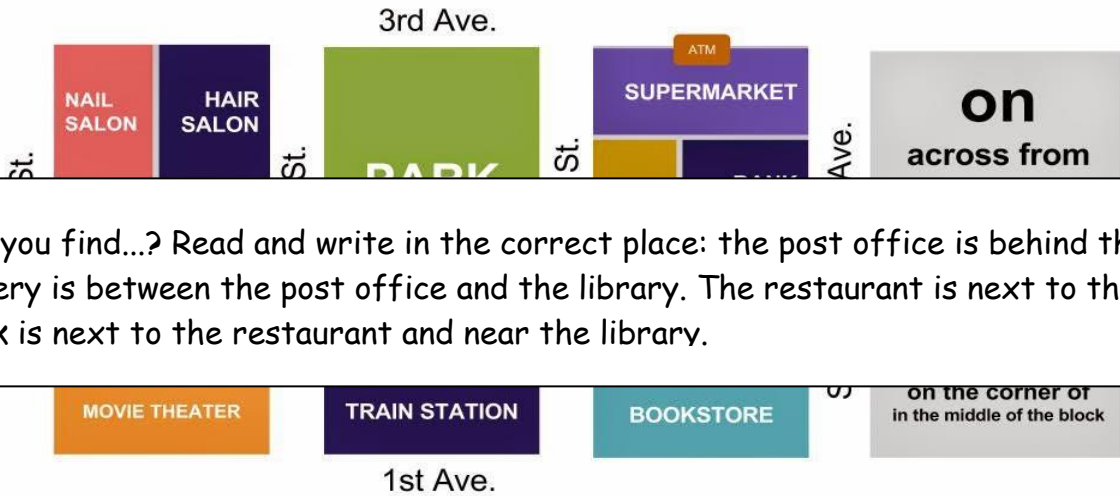


Look at the jobs and write the places where they work.

1. The astronaut works at the _____
2. The fireman _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____



VOCABULARY: PREPOSITIONS OF PLACE



Can you find...? Read and write in the correct place: the post office is behind the car. The bakery is between the post office and the library. The restaurant is next to the library. The bank is next to the restaurant and near the library.

Look at the image and answer the questions. Use the prepositions given.

1. Where is the park? _____
2. Where is the bank? _____
3. Where is the train station? _____
4. Where is the movie theater? _____
5. Where is the gym? _____
6. Where is the bookstore? _____
7. Where is the supermarket? _____
8. Where is the gas station? _____
9. Where is the hair salon? _____
10. Where is the nail salon? _____

My lovely town

Can you find...? Read and write in the correct place: the post office is behind the car. The bakery is between the post office and the library. The restaurant is next to the library. The bank is next





<https://es.pinterest.com/pin/606860118507745268/>

Asking for Directions

1. Could you tell me how to get to ...?
2. How do I find ...?
3. Pardon me, I'm lost, how do I get to ...?
4. Which is the best way to ...?
5. Could you direct me to ...?
6. Which way do I go to get to ...?
7. How do I get to ...?
8. What's the best way to ...?
9. Where is ...?
10. Excuse me, How can I go to ...?
11. Can you tell me the way to ...?

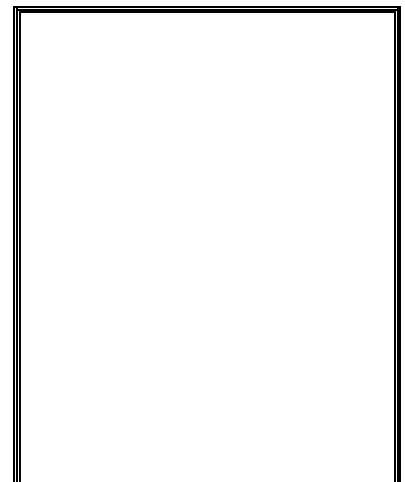
Giving Directions

1. Turn back/Go back
2. Turn left/right (into ...-street/ at the end of...)
3. Go along ...
4. Cross ...
5. Take the first/second road on the left/right
6. It's on the left/right.
7. Go up/down ...
8. It's about 50 meters from here
9. It's on your right/left
10. It's in the middle of the block
11. It's on the corner
12. It's next to/ across /between/in front of ...
13. Drive to street and turn left/right
14. Go straight ahead ...

2. How do I get to the gym from the nail salon?

3. Pardon me, I'm lost how do I get to the park from the bookstore?

Draw a map of your neighborhood and describe it by using the *prepositions* studied and the expressions: *there is and there are*.





My neighborhood is called	

NEGATIVE	
I	
YOU	DON'T HAVE
WE	
THEY	



Taller 9 y 10

The Verb "to have"

I You We They	have	a big house two computers
He She It	has	

HE
SHE DOESN'T HAVE
IT

INTERROGATIVE

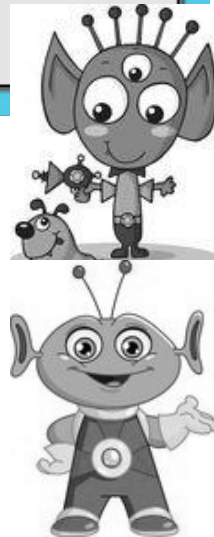
DO YOU HAVE....?

DOES HE HAVE...?

Form of the VERB TO

He _____ three eyes.
He _____ big ears.

He _____ big eyes.
He _____ a gun.
He _____ four ears.
He _____ a happy smile.



DRAW

I'm a purple alien. I have a big head, four eyes, three mouths and two noses. I don't have any antenna but I have five ears!

2. Look and answer:



Does he have a big mouth?

Does he have seven teeth?

Does he have three arms?



Do they have a spaceship?

Do they have antennae?

Do they have six eyes?



Does she have pink hair?

Does she have three feet?

Does she have small lips?



We use **BE** for: height, weight, skin colour.

We use **HAVE** for: hair (length), hair (style), hair (colour) and facial features.

Height

Short - Medium height - Tall

Weight

Skinny - Thin - Slim - Medium weight - chubby - fat - overweight - obese

Skin Colour

Fair-skinned - Tanned - Dark-skinned

Hair (Length)

Short - Medium length - Long

Hair (Style)

Straight - Wavy - Curly

Facial Features

Beard - Black Eye - Moustache - Pimples

Other Features

Mole - Scar - Wart - Wrinkles

Examples:

- Chris is medium height.
- Tanya has blonde hair.
- Albert is overweight.
- Donna has curly hair and is tanned.
- Patrick has a long beard and he also has a black eye right now.
- Tony is tall and has medium length hair.

If you want to combine hair characteristics together in the same sentence, then the structure is:

Length + Style + Colour + Hair

- Michael has short curly black hair.
- Mary has long wavy brown hair.

3. Describe this alien:



https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets/doc_docx/havehas_affirm_neg_interrogwith_aliens/have-gothas-got/19229



My riddle



He has
has red
eyes,
He is

door _____
rt _____
hes _____
is tall and thin, he
tache, he also has green
se _____
le _____
ways angry,
bookshelf

11. Pick up the trash
12. Put away the toys

http://www.vocabulary.cl/Lists/Physical_Descriptions.htm

Describe the girl. Using the parameters given above.

Read the following description and draw.

Create a riddle using the verb have and the verb to be. Then report your riddle in front of the class for the students to guess.

Chores at home

Write the number next to the picture.





W
se

I / We / You / They	Have to	Pay the rent for this month.
	Do not have to / Don't have to	Wear a uniform at work.
He / She / It	Has to	Pay the rent for this month.
	Does not have to / Doesn't have to	Wear a uniform at work.

1. She has to make the bed every day.
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

APPLYING FOR A DRIVER'S LICENSE

Henry is annoyed. He's applying for a driver's license, and he's upset about all the things he has to do.



First, he has to go to the Motor Vehicles Department and pick up an application form. He can't ask for the form on the telephone, and he can't ask for it by mail. He has to go downtown and pick up the form in person.

He has to fill out the form in duplicate. He can't use a pencil. He has to use a pen. He can't use blue ink. He has to use black ink. And he can't write in script. He has to print.

He also has to attach two photographs to the application. They can't be old photographs. They have to be new. They can't be large. They have to be small. And they can't be black and white. They have to be color.



http://freebooks123.info/download/10-Side_by_Side_1_SB.pdf

WHAT'S THE ANSWER?

1. Can Henry apply for a driver's license on the telephone?
2. Where does he have to go to apply for a license?
3. How does he have to fill out the form?
4. How many photographs does he have to attach to the application?
5. What kind of photographs do they have to be?
6. What does Henry have to do during the road test?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Explain how to apply to get in to SENA



CAN - CANNOT

Simple Present Tense

USES OF CAN

1. **ability or possibility**
- I can swim.
2. **permission**
- You can use my pen.

CAN + VERB * Base form of the infinitive

He can speak English. ✓

He can speak~~s~~ English. ✗ No S

He can~~t~~ speak English. ✗ No TO

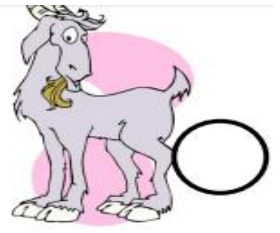
AFFIRMATIVE			NEGATIVE		
SINGULAR	I	can	can	I	can't
	You	can	can	You	can't
	He	can	can	He	can't
	She	can	can	She	can't
	It	can	can	It	can't
PLURAL	We	can	can	We	can't
	You	can	can	You	can't

can speak English.
ride a bike.
drive a car.
play the guitar.
swim.

can play football.
see the stars.

can't speak French.
ride a horse.
drive a truck.
play the piano.
fly.





can't play tennis.
see germs.



- 1) A parrot _____ speak, but it _____ swim in the sea.
- 2) A cat _____ catch a mouse, and it _____ climb trees.
- 3) A rooster _____ get up very early, but it _____ give you eggs.
- 4) A snake _____ walk or run because it doesn't have any legs.
- 5) A goat _____ climb rocks very well, but it _____ fly.
- 6) A horse _____ really run very fast and it _____ jump over fences.
- 7) A goose _____ fly for a long



<file:///C:/Users/Windows%207/Desktop/Ingles%20tecnico%20SENA/can%20or%20can't%20esl%20matching%20exercise%20worksheet%20with%20jobs%20theme%20for%20kids.pdf>

 <p>E)</p>	 <p>J)</p>	 <p>O)</p>	 <p>T)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Chew gum in class (1) ⇒ • Fight at school (2) ⇒ • Use your cell/mobile phone in class (3) ⇒ • Chat in class (4) ⇒ • Run in the corridors (5) ⇒ • Shout in the corridors (6) ⇒ • Smoke at school (7) ⇒ • Ask questions (when you don't understand) (8) ⇒ • Keep the classroom clean (9) ⇒ • Write your lesson (10) ⇒ • Do your homework (11) ⇒ • Eat or drink in class (12) ⇒ • Raise your hand to speak (13) ⇒ • Write on the table (14) ⇒ • Listen to the teacher (15) ⇒ • Bring/have my school material (16) ⇒ • Be late (17) ⇒ • Learn your lesson (18) ⇒ • Wear a cap in class (19) ⇒ • Listen to music in class (20) ⇒ 			



My English Lab rules



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Write 5
things
you can
do in the
English
lab, and 5

things you can't do in the English lab.

Grammar Exercise: Can, Have to

Can 1 Can't 2 Have to 3 Don't have to 4

1. In British schools, pupils ___ wear a uniform.
2. They ___ wear jeans to school.
3. They ___ take their own lunch to school.
4. They ___ go to school on Saturdays.
5. I ___ travel a lot in my job.
6. I ___ be late for work.



7. I ___ wear a uniform to work.
8. I ___ take a holiday whenever I want.
9. I ___ eat lunch when I want.
10. I ___ bring a note from the doctor if I am ill.

<http://www.english-at-home.com/lessons/grammar-exercise-can-have-to/>

Modal Verbs

Must

Uses of **Must**:

Obligation
- You **must** wear a seatbelt when you drive.

Deduction (certain something is true)
- Look at all that snow. It **must** be cold outside.

Emphasize Necessity
- Plants **must** have light and water to grow.

Strong Recommendation
- We **must** get together for dinner soon.

Mustn't = Prohibition
- You **mustn't** use your phone while driving.

We use **Had to** instead of **Must** in the past tense.
- I **had to** pay my speeding ticket yesterday.

Woodward®
ENGLISH
ENGLISH

MUST vs. HAVE TO

Must expresses obligation imposed by the speaker while **Have to** expresses external obligations.

Teacher: You **must** complete this essay by Friday.
Student: We **have to** complete this essay by Friday.

It is more common to use **Have to** instead of **Must** in questions.

- Does he **have to** do the test?

Put **MUST** or **HAVE TO**:

1. I'm tired. I _____ go to bed early.
2. John _____ go to school on Saturdays.
3. We _____ get another dog soon.
4. This is a great book. You _____ read it.
5. A soldier _____ obey the orders.
6. We _____ go to London for meeting.
7. I think we _____ pay in advance.
8. You really _____ visit us soon.
9. You _____ try to spend more time at home.
10. You _____ go through Carlisle to go to Glasgow.
11. I _____ give up smoking.
12. I _____ give up smoking - that's doctor's order.



13. You _____ get a visa to enter the United States.
14. Annie _____ do her homework now .
15. It's getting Late. We _____ go now.
16. You really _____ work harder if you want to pas the exam.
17. Some children _____ wear uniforms when they go to school.
18. He doesn't feel well. I _____ call a doctor.
19. I can't come tomorrow. I _____ work late.
20. Julie _____ go to work on foot. The buses are on strike.
21. Secretaries _____ answer the phone. That's part of their job.
22. "You _____ do your homework" said the teacher.
- 21 "We _____ invite our neighbors for dinner one day" said my husband
1. MY GRANDMOTHER CAN REMEMBER THE FIRST CAR IN OUR TOWN.
"SHE MUST BE VERY OLD."
CONTINUE.

1. My sister won the "Miss World" Beauty Contest last year.
.....
2. His father has got a Rolls Royce and a Ferrari.
.....
3. My brother's only twelve but he's going to University next year.
.....
4. My uncle's in prison.
.....
5. My grandmother goes to church twice a day.
.....
6. My cousin jumped off the Empire State building.
.....
7. My grandfather thinks he's Napoleon.
.....
8. My aunt is a professional wrestler.
.....
9. Our dog bites every visitor to the home.
.....
10. My father-in-law hasn't washed for five years.
.....
11. My nephew weighs 100 kilos.
.....
12. My nieces are both champion gymnasts.



.....
13. Our house has got five bedrooms.
.....

14. My paintings have been exhibited in a gallery.
.....

15. Three cars have crashed on that bend this year.
.....

16. My brother-in-law runs for 10 kms. every morning.
.....



1. "Tell me a little about yourself."

You should take this opportunity to show your communication skills by speaking clearly and concisely in an organized manner. Because there is no right or wrong answer for this question, it is important to appear friendly.

Answer sample:

My name is Alex Hernandez I grew up in Bogota, I am single and I live by myself.
I studied languages at Distrital university, and I have been up dated since then.
I have a Diplomate in the teaching of Spanish as a second language. I have also some pedagogical courses.
I have worked in many private and district schools, strengths with all kind of people like; adults, teens and kids.
I have also taught English in Brazil, and it has been my best experience ever because I didn't know Portuguese so I had to speak English all the time, it made improve my language skills a lot.

Now tell me a little bit about yourself.

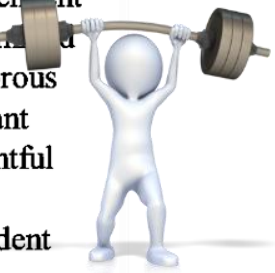
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



2. "What are your strengths?"

This is a popular interview question. They want to know what you think of yourself. Although this is a general question, there is a wrong and right answer. The wrong answer is a generic answer saying you are organized and friendly. Although it will not hurt you during the interview, it will certainly not help you either. Answer this question based on the type of job you are applying for.

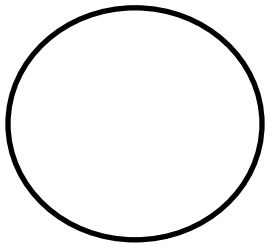
Kind	Polite	Helpful	Creative
Strong	Friendly	Aggressive	Independent
Quiet	Energetic	Reserved	Determined
Nice	Organized	Bright	Humorous
Active	Courageous	Thoughtful	Pleasant
Cheerful	Clever	Determined	Delightful
Courteous	Inventive	Convincing	Calm
Intelligent	Imaginative	Content	Confident
Honest	Enthusiastic	Sensible	Daring

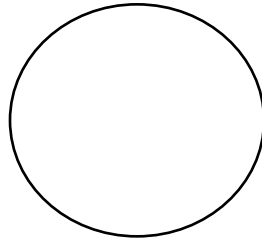


Now, what are your strengths use the list above as a guide.

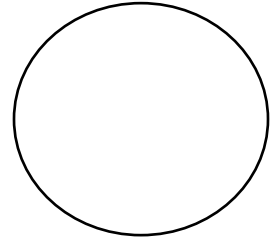


Represent 3 of your strengths by drawing 3 faces. Write the adjectives.





--



3. "What are your weaknesses?"

Let's get the hard part out of the way first—your weaknesses. This is probably the most dreaded part of the question. **Everyone has weaknesses**, but who wants to admit to them, especially in an interview?

Some examples of weaknesses you might mention include:

- Being too critical of yourself
- Attempting to please everyone
- Being unfamiliar with the latest software







Represent your ideas with a drawing.

In five years I will...

<hr/> <hr/> <hr/>	
<hr/> <hr/> <hr/>	
<hr/> <hr/> <hr/>	
<hr/> <hr/> <hr/>	
<hr/> <hr/> <hr/>	



5. "What do you know about our company?"

Job Interviews: How To Answer "What Do You Know About Our Company?"

Match the headings with the statements.

How to prepare for the "know about our company" question

I always tell job seekers to research the company carefully before an interview - and even before you apply for the job, since you can learn things that may help. So where do you look for information?



Spend a lot of time on their website, if they have one	Twitter, Facebook, Google+Also Pinterest, YouTube, Instagram
Use search engines to research the company & individuals	See what they highlightAgain, look for any new directions
Look at Glassdoor and Indeed to see what employees say	Note: Disgruntled employees may be more likely to postPays to check this out anyway to see what you find
Use LinkedIn to search for the company / staff profiles	Especially helpful if their website has little or no info See if they've been in the news Look for magazine & newspaper articles Look for articles about key executives Try google.com/blogsearch for unexpected finds
Use other social media to see what they're saying	Look for their mission & how they describe themselves Check out staff and, if applicable, Board



	members Look for new programs, projects, new directions Check out any press releases
--	---

<http://www.careernook.com/2013/12/job-interviews-how-to-answer-what-do-you-know-about-our-company/>